Sinematografi Üzerine Düşünceler

Kuram ve Uygulamalar

Zaur Mükerrem



SİNEMA AYRINTI

ZAUR MÜKERREM

1958-1963, Moskova-Sinema Üniversitesi (VGİK) mezunu. 1963-1998, Bakü, “Azerfilm” Film Stüdyosu; Görüntü Yönetmeni ve Yönetmen. 1982-1998, Azerfilm-Yaddaş (Anılar) Belgesel Film Stüdyosu’nun Genel Koordinatörlüğü ve Müdürlüğü. 1996-1998, Kayseri Erciyes Üniversitesi GSF-Sinema TV Bölüm Başkanlığı. 1998 Eskişehir Anadolu Üniversitesi İBF-STV Bölümü Öğretim Üyesi. Yürüttüğü dersler: Sinemada Görsel Yapı, Film Kamera Aydınlatma, Belgesel Estetiği, Yapım Yönetim. Doktora dersi: Film Grameri ve Çözümleme. Azerbaycan Devlet Sanatçısı. 16 sanat filminde görüntü yönetmeni. Yaklaşık 60 belgesel filmde; metin yazarı, yönetmen, görüntü yönetmeni senarist. Filmlerinden bazıları: *Meydan, Baku Balkonları, Göç, Gelgel Bahar Günleri, Habib ve Gülhanım, Üzeyir Hacıbeyli, Elmas Yıldırım, Mirza Kazım bey, Mehmet Emin Resulzade…*

Ayrıntı: 628
Sinema Dizisi: 1

Sinematografi Üzerine Düşünceler
Kuram ve Uygulamalar
Zaur Mükerrem

Dizi Editörü
Enis Rıza Sakızlı

Son Okuma
Altuğ Yılmaz

Kapak Tasarımı
Gökçe Alper

Dizgi
Esin Tapan Yetiş

Baskı
Kayhan Matbaacılık San. ve Tic. Ltd. Şti.
Davutpaşa Cad. Güven San. Sit. C Blok No.: 244
Topkapı/İst. Tel.: (0212) 612 31 85
Sertifika No.: 12156

Birinci Basım *2012*

Baskı Adedi *2000*

ISBN 978-975-539-653-8
Sertifika No.: 10704

AYRINTI YAYINLARI
Hobyar Mah. Cemal Nadir Sok. No.: 3 Cağaloğlu - İstanbul
Tel.: (0212) 512 15 00 Faks: (0212) 512 15 11

www.ayrintiyayinlari.com.tr & info@ayrintiyayinlari.com.tr

Zaur Mükerrem

Sinematografi Üzerine Düşünceler

Kuram ve Uygulamalar



Önsöz

Derler ki, yazar olmak istiyorsanız ya ilgili konuyla bağlı mükemmel bilgilere sahip olmanız, ya da kimsenin haberdar olmadığı bir konuyu ele almanız gerekir. Hatta, bir konunun derinliklerine inmenin en iyi yolunun, o konuya ilişkin bir kitap yazmak olduğunu söyleyenler de vardır. Ben de bunu yaptım. Biraz da geç kaldım belki.

Aslında sinema ‘her şeyden biraz’ demektir. Sinemacı, kişiliğinde, kültüründe her şeyden birkaç unsur taşımalı, yani geniş bir entelektüel birikime sahip olmalıdır. Bu birikime, Charlie Chaplin’in işaret ettiği gibi, muhakkak olağanüstü bir duyarlılık, içtenlik ve teknik yetenek eşlik etmelidir. Burada söz konusu olan, duyguların görsel olarak zaman ve mekân koordinatlarına aktarılmasıdır; yönetmen, yaratıcı çabalarında izleyiciye sadece bu teknik aracılığıyla hitap eder. Görüntü yönetmenlerine yönelik olarak yazılmış bu kitapta yer alan düşünceler, sinemada görsel yapıya önem vermeyen bir sinema yönetmeni için, laf kalabalığının ötesine geçmeyecektir.

Gerçek bir film yönetmeni, yarı yarıya görüntü yönetmenidir; gerçek bir görüntü yönetmeni, neredeyse film yönetmenidir. Bu yaratıcı meslekler, varlıklarını ancak iç içe sürdürebilirler; biri olmadan diğeri yarım kalır.

Gerçek bir yönetmen, eserinin görsellerini açık bir şekilde ‘görmeli’, tasavvur etmelidir. Bu görselleri tabii ki görüntü yönetmeni inşa eder, fakat bunu yönetmenin sezgileri temelinde yapar. Çünkü ortaya çıkacak olan eser, yönetmene aittir. Bir filmin başarısı, öncelikle, yönetmenin filmini nasıl tasarladığına, sonra da düşüncelerini görüntü yönetmeninin zihnine ve kalbine ne ölçüde aktarabildiğine bağlıdır. Bu süreç kimi zaman,

yönetmenin ortaya koyacağı eseri zihninde bütünüyle çözmüş ve benimsemiş olmaması; görüşleri olgunlaşmış olduğu halde bunları görüntü yönetmenine ayrıntılı bir şekilde aktaramamış olması; görüntü yönetmeninin yaratıcı performansının gereken seviyede olmaması gibi nedenlerle, düzenli bir şekilde işlemeyebilir. Bu yüzden Avrupa'da ve özellikle de Türkiye'de bazı yönetmenler düşledikleri görüntüyü elde etmek amacıyla, kendileri kamera arkasına geçmektedir.

Yukarıda değinilen durum belgesel çekimlerinde söz konusu olabilir ve çoğu zaman da tarz olarak kendini doğrular. Diğer film çalışmalarında ise, kameranın önündeki eylemlerin ve vizör üzerindeki görüntünün aynı anda tek kişi tarafından kontrol altında tutulması neredeyse olanaksız olduğundan, geleneksel olarak, işler paylaşılır. Senarist öyküyü yazar; yönetmen bu öyküyü zaman ve mekân koordinatlarına aktarır; görüntü yönetmeni ise bu mekânın çekimini yapar. Görüntü yönetmeninin sorumluluğu çok büyüktür, çünkü o, kalabalık bir yaratıcı ekibin çileli çalışmalar sonucunda kurduğu eylemlerin son şeklinin çekimini yapar ve çekim süreci, film yapım-yönetim serüveninin en pahalıya mal olan aşamasıdır. Aslında en sinematografik görev görüntü yönetmeninindir. Dolayısıyla, görüntü yönetmeni, kimliğinde, mesleğinin zanaatını ve sanatını mükemmel bir şekilde birleştirmelidir. Sanatçı yeteneği tanrısal bir vergidir, zanaatı öğretmek ve öğrenmek ise olanaklıdır. Bu kitap, görüntü yönetmenliği zanaatına bir parça açıklık getiren metinler içermektedir.

Kitabın ortaya çıkmasındaki katkıları nedeniyle Prof. Dr. Dursun Gökdağ'a, Prof. Dr. Aydın Dadaş Erşadoğlu'na, Yrd. Doç. Dr. Vakur Kayador'a ve Öğr. Gör. Dr. Fatma Okumuş'a teşekkür ederim.

Zaur Mükerrem

Yazar hakkında
Prof. Dr. Nezih Orhon

Kitapla bağlı düşüncelerimi ifade etmeden önce yazar Zaur Mükerrem ile ilgili haddimi aşan iki çift söz söylemek isterim. Sayın Mükerrem bir “usta”dır. Gördüğünü, yaşadığını, düşündüğünü eserlerine aktarmış bir usta. Çalışmaları ve dersleri sırasında adını koymadan atölye kurmuş bir ustadır. Sayın Mükerrem’in el verdiği gençleri de bu nedenle “Zaur Mükerrem Atölyesi”nden çıkmış olarak saymak gerekir. Duruşu olan bir ustadır. Hocadır. Yazardır ve en önemlisi bir film sanatçısı, yönetmenidir. Günlük hayatı içerisinde tanıklık edeceğiniz şekilci olmayan ama estetik intizamı bugüne kadar izleme şansına eriştiğiniz filmlerinde de karşınıza çıkar. Sayın Zaur Mükkerrem bir belgesel estetikçidir aynı zamanda.

İşte daha vurgulanabilecek değer katan diğer özellikleri ile birlikte Zaur Mükerrem’in “Sinematografi Üzerine Düşünceler” adlı eseri Edward Dmytryk’in “Sinema’da Kurgu” adlı kitabında vurguladığı kendini takip ettirecek bir başlangıca ve kesinlikle kendisini hatırlatacak bir sona sahip. Dmytryk’in vurgusunda eksik olan ise çalışmanın gövdesine ilişkindir. Zaur Mükerrem’in kitabı, ele aldığı konuyu-sinema-bir ahenk içerisinde ele almakta ve tartışmaktadır. Mükerrem, sinema için “her şeyden biraz” demekle birlikte Kobo-daysi’ye atıfta bulunarak sinemanın aynı zamanda “bilgelerin izini sürmekle uğraşma, onların aradıklarını ara” vurgusundaki kadar da özel bir çaba ve sanat olduğunu vurgular.

Zaur Mükerrem, kısa ve teknik tanımlara kolayca kaçabileceği bir çalışma ortaya koyabilirdi. Kendisi, sinemayı çok daha farklı disiplin, estetik ve felsefi yaklaşımlar içersinde alarak sinemanın kendisi ile ilgili bir tartışmanın ötesinde ele alınması gerektiğini adeta bunu söylemeden ama hissettirerek vurgulamaktadır. Sinemayı Rembrandt veya Caravaggio resimlerinin o büyüleyici özelliklerini hissederken anlamak, Muybridge’in durağan kareleri ile birlikte değerlendirmek, Meliès’in o şeytansı cambazlıkları ile tartışmak ve belki de en önemlisi romanlarda gözümüzün önüne gelen karakter ve eylemleri sanki bizler çekiyormuşuzcasına algılamak, ustamız Mükerrem’in estetik bir sinemacı olmanın ötesinde detaycı estetik bir yazar olduğunu da ortaya koymaktadır.

Zaur Mükerrem sorumluluk üstlenmiş ve kendini sinemaya karşı sorumlu sayan bir ustadır. Usta Mükerrem, bu defa usta bir yazar olarak çerçeve, kompozisyon, ton, hareketler, ışık, zaman ve anlatı yolları gibi farklı temel öğeleri tartışırken konunun ustalarını okuyucu bizler ile buluşturma becerisini de göstermektedir. Teknik tanımlar yerlerini estetik ve tarihi tanımlar olarak sunmaktadır. Sayesinde sinema tarihinin birçok önemli ismi de sinemayı bu kadar güzel anlatan bir kitabın doğal yazarları durumuna gelmiştir. Sayın Zaur Mükkerrem'in bana kalırsa izleyene hissettirdiği bir başka nokta ise bu kitabı okuyan birçok kişinin "ben de böyle bir çabanın içerisine girmek isterim" hissini kazandırabilmesidir. Mükkerem, okuyucuyu, sinema tarihinin önemli isimleri ile buluşabilmesinde onlara yardım ederken, aynı zamanda da cesaretlendirmektedir. Zaur Mükerrem'in ustalığı burada bir kere daha ortaya çıkmaktadır.

Görüntüyü, resimleri, hareketli kareleri 'ışık' var etti. Aydınlatma ile ilgili bölümünde bu ifadede bulunuyor. Kitabını okuyan ilk birkaç kişiden biri olarak benim hissettiğim ise usta Zaur Mükerrem sinemaya, sinemanın teknik ve estetik üretimine, sinemanın anlaşılmasına ve paylaşılmasına 'ışık' tutuyor. Ben, öğrencisi olarak ışığını bizlerden, sinemadan ve yeni öğrencilerinden esirgememesini istiyorum. Ellerine sağlık ustam.

Yazar hakkında
Prof. Dr. Nazlı Bayram

Sanatçı yalnızca hayal eden değildir, o hayali gerçekleştirendir aynı zamanda. Hangi sanatta kendini ifade ediyorsa, o sanatın anlatım araçlarını kullanarak bakışındaki, düşünme ve hissetmelerindeki gücü bize aktarandır. Bir sanatçının bakışındaki gücü anlamak için onun eserine bakarız biz de. Orada gördüğümüz, yalnızca iletilen anlam değildir, o anlamın nasıl iletildiğidir aynı zamanda. İşte sanatçının bakışındaki güç hem ne'de hem nasıl'da ortaya çıkar.

Sanatçının nasıl anlatacağını bulma yolu, biçemsel kararlarla birlikte zanaatı da kapsar. Sinema teknolojisinin karmaşıklığı ve çok sayıda

zanaatkârın üretimdeki rolü sanatçının yolunu daha çileli hale getirir. Burada zanaat dediğimiz, filmin ortaya çıkabilmesi için gereken bütün araçların kullanımıdır. Zanaat iyi olmazsa sanatın gücünü yansıtamaz. Yaratıcıların zihinlerindeki anlamı iletebilmeleri ve hayallerini gerçekleştirebilmeleri için filme karışan bütün araçlar doğru, iyi, ustalıkla kullanılmış olmalıdır.

Zanaat nasıl öğrenilir? Ustadan mı, görerek mi, yaparak mı, okuyarak mı? Belki de birini diğerinden ayıramayız bu süreçte. Belki de her zanaatkârın yolu farklıdır. Yine de bir kameramanın çerçeveyle, bir ışıkçının gölgeyle, bir sesçinin ayrıntıdaki seslerle, bir kurgucunun ritimle yakaladığı estetik işe yani zanaata duyduğu sevgi ve ilgiyle olanaklıdır. İşte bu sevgiyi, ilgiyi besleyen, canlı tutan her şey yalnızca bir zanaatkâra değil bütün bir sinema sanatına katkıda bulunur. Deneyimli bir zanaatkârın, film sanatını ifade aracı olarak seçmiş deneyimli bir sanatçının görgüsünü, bilgisini ardından gelene aktarması da değer yaratacaktır.

Bu kitabın, bu değeri yaratma ve hem zanaata hem de sanata merak, ilgi ve sevgi uyandırma umuduyla yazıldığını düşünüyorum. O ilgiyi duyanların kendi yollarını tutkuyla yürümelerini ve modernliğin en güzel armağanlarından olan sinemayı çağların sanatı olarak yaşatmalarını diliyorum.

I. Sacayağın Küresi: Sinema

1. Kürkünle Karşılanırsın, Aklınla Uğurlanırsın

Sinema salonunda bir film izlediğinizi düşünün. Perdeden yansıyan sözcükler ve konuşmalar, onlara eşlik eden jestler, mimikler ve bakışlar, kamera hareketleri ve kurgu akışı... Öyle bir an gelir ki, yönetmen hilelerini de, çekim yöntemlerini de, oyuncuların maharetini de unutur insan. Film, tıpkı bir müzik eseri gibi, kendine özgü tınısıyla seyirciyi perdedeki o görsel-işitsel şölenin içine çeker. Bu güçlü etki, üç öğenin bütünleştirilmesiyle ortaya çıkar. Bu öğeler ve yaratıcıları, sırasıyla, şunlardır:

• Öykünün çekiciliği (senarist / yönetmen)
• Çekimlerin anlatım gücü (görüntü yönetmeni / sanat yönetmeni / yönetmen)
• Dramatik yapının işleyişi (senarist / yönetmen / oyuncu).

Bu üç öğenin kusursuz bütünlüğünü sözcüklerle açıklamak, ne edebi senaryoda, ne de titizlikle işlenen çekim senaryosunda mümkündür. Bu çelişkiyle bağlı Üstat İ. Bergman, düşlediği ”filmin yapısını ifade edebilen, kendi görüşlerimin tüm ayrıntı ve nüanslarını kâğıt üzerine dökmeğe olanak sağlayabilen bir nota gibi yazılım sistemi”nden söz eder. (О.Дворниченко. Гармония.фильма. Москва.Искусство.1982). [O.Dvorniçenko. Sinemada Armoni. İskusstvo Moskva 1982] İfade edilen üç öğenin uğurlu birleşmesi sonucu oluşan havanı bir armoni, seyirci-perde uyumu gibi

değerlendirebiliriz. Gerçek bir sinema eseri, izleyenlerde bu tür bir psikolojik haz yaratır, ya da yaratmalıdır. Söz konusu bütünlük sağlandığında, seyirci, kendini perdeye yansıyan dünyanın bir parçası olarak duyumsar ve ‘oyuna katılır’. Gösteri bittiğinde akmaya başlayan yazılar, film boyunca kurulan samimi birlikteliğin ardından, yönetmenle seyircinin vedalaşması gibidir. Yazılar akarken, izleyiciler yaşadıklarını hızla yeniden düşünür. Sinemada geçirilen sürenin izleyici üzerindeki etkisi, ya yaşanmış bir mutluluk, bir hoşluk olarak, uzun süre, hatta hayat boyu silinmeyecek şekilde belleğe nakşedilir, ya da bir kâbustan kurtulmuş olmanın verdiği rahatlıkla çabucak silinip gider.

Aslında, filmler de dâhil olmak üzere her sanat eseri biçimiyle karşılanır, içeriğiyle uğurlanır.

2. Maddeleşmiş Düşünceler: Biçim

Sinema, yaratıcı bir uğraş olarak, sanatçıyı acımasızca yıpratan bir sanat dalıdır. Yaratıcının yeteneğini, becerisini ve enerjisini yoğun ve geri dönüşü olmayacak bir şekilde tüketir. Sanatçı, yapım sürecinde –iyi niyetle de olsa– ölçüp biçmeden herhangi bir adım attığında, sinemanın intikamı acımasız olur. Bir başka deyişle, sinemanın ‘doruğu’ yüksek, ‘kuyusu’ ise çok derindir. Sinema sanatında yaratıcılık, özümsemeyi gerektirir. Dolayısıyla, bu alanda çalışan bir sanatçının aynı anda bir başka ciddi uğraşla meşgul olması nerdeyse imkânsızdır. İyi bir sinema sanatçısının yetişmesi de uzun yıllar alır.

Sinemanın önemli bir özelliği, hem dilinin, hem de bu sanat dalına özgü anlatım araçlarının algılanışının evrensel oluşudur. Sinemanın olanakları sonsuzdur. Bu yüzdendir ki sinema, kapsamı açısından sanatın diğer dallarından farklılaşır. Özetle sinema, sanatların sanatıdır.

“Sinema, saniyede 24 kere gerçeklik demektir.” Ünlü Fransız yönetmen Jean-Luc Godard, bu metaforik sözle, kuşkusuz, fiziksel değil sanatsal-betimlenmiş gerçekliği kasteder. “Betimlenmiş gerçeklik, fiziksel

gerçekliğin 24 misline bedeldir” demek istemektedir sanırım. Sonraları, ünlü Rus yönetmen Aleksandr Sokurov, “Betimlenmiş gerçeklik, fiziksel gerçeklikten kat be kat daha değerlidir” diyerek, bu sinema gerçeğini daha da pekiştirecektir. Sinemaya özgü bu büyüleyici ‘24’ün sorumluluğunu üstlenen ve ‘yeni gerçeklikler’ yaratan yönetmen, eserin içeriği ve anafikriyle derinden ilgilenmek zorundadır. Yönetmen, yaratıcı çabalarını sürecin en başından yani edebi senaryodan, filmin ilk kopyasının çıkarılmasına kadar sürdürmeli, bu ağır yükü sırtında taşımalıdır.

Sinemada içerik ve anafikir, kesinlikle, üzerine düşünülmüş bir biçim içerisinde var olabilir. Bilindiği gibi, belli bir içeriği olan herhangi bir karakter ya da nesne, önce dış görünüşüyle fark edilir. Burada ilk algılanan ve birincil olan şey biçimdir, anlama ve özümseme bunun ardından gerçekleşir.

Görsel sanatlarda gösterilen eylem, karakter ve nesne ne kadar önemli olursa olsun, dikkatlerin eser boyunca onun üzerinde tutulabilmesi, büyük ölçüde nasıl gösterildiğine bağlıdır.

‘Sanatsal biçim’, genel anlamda, bir sanat eserini izlerken, onun yaratılışı ve kaynağına inmeden, kendi dünya görüşümüzle uyuşup uyuşmadığını önemsemeden edindiğimiz ilk izlenimlerden oluşan algı olarak tanımlanabilir. Aslında, sanatsal biçim, izleyicinin bir sanat eserini izlerken içine girip dolaşacağı yeni bir dünyanın kapısı gibi değerlendirilebilir. Bu kapı, estetik bir şekilde işlenmeli ve gerektiği gibi donatılmalı ve kapıdan girilen yeni dünya, zengin içeriği ve özgünlüğüyle, izleyenlerin dikkatini çekmelidir. Bu yeni dünyanın, seyirciyi söz konusu görsel/işitsel serüvenin içine çekebilecek, çalışmanın en başında üzerine düşünülüp tasarlanmış bir betimleme tarzı ile sunulması gerekir. Hoş, eğlenceli ya da ibret verici serüvenin biçimi de en baştan belirlenmelidir. Romanda gerçekçilik akımının ilk temsilcisi sayılan Fransız yazar Gustave Flaubert’in dediği gibi, “Biçim, düşüncenin maddeleşmiş halidir.”

Budizm vaizi, şair ve bilim adamı Kobo-daysi (774-835), “Bilgelerin izini sürmekle uğraşma, onların aradıklarını ara” derken işaret ettiği, büyük olasılıkla, insanoğlunun yaratıcı çalışmalarıydı. (Басё. Стихи. Перевод В.

Марковой. Москва. Художественная литератра. 1985). [Başo. Şiirleri. Çeviri ve önsöz V. Markova. Moskva. Hudojestvennaya literatura.1985] Her sanatçının amacı olan yaratıcılıkta yetkinliğin doruğuna ya da kusursuzluğa erişmek, insanoğlunun tükenmeyen, ezeli bir düşüdür. Mükemmel bir sanat eseri, ancak iki öğenin birleştirilip bütünleştirilmesiyle ortaya konabilir: zanaat (ustalık) ve sanat (maharet). Bunu başarabilmiş en parlak isimlerden biri, ressam, heykeltıraş, mimar ve şair Michelangelo'dur. Hayatın imbiğinden süzülerek ulaşılmış olan bu formül, sinema için de geçerlidir.

Fransız yazar Anatole France, sanatın özüyle ilgili düşüncelerini şöyle ifade eder: "Sanat dünyasını tehdit eden iki kâbus vardır; zanaatçı olup sanatçı olmayan ve sanatçı olup zanaatçı olmayan."

Beste yapmak, film çekmek, öykü veya roman yazmak, her insanın doğal hakkıdır, ancak ortaya koyduğunuz ürünü topluma mal etmek istediğinizde durum değişir, ciddileşir. Bu durumda, yaratılan eserin ilgili sanat dalının ilkelerine uyması gerekir; oyun, kurallarına göre oynanmalıdır.

Gerçek sanatçı mertebesine erişebilmek için yetenek gerekir. Yetenek, nakit para gibidir; cepte veya hesapta ya vardır ya da yoktur. Yetenek öğrenimle kazanılmaz; ne öğretilebilir, ne de öğrenilebilir. Zanaatı ise öğretmek de mümkündür, öğrenmek de – yeter ki istek olsun.

3. Rembrandt: İlk Sinemacı

Görsel dizilişteki başarısızlığa bu dizilişin sinema ilkelerine uygunluk açısından yetersizliği de eklenince, içerik olarak doyurucu, mükemmel bir sinema eseri beklemek, en basit deyimiyle hayalcilik olur.

Seyircinin sinema sanatına gösterdiği ilginin bedeli, onun için ayırdığı ve bir daha asla geri alamayacağı zamandır. Sinemacı, perdeye yansıttığı hayat ve o hayat içerisindeki kritik gelişmelere kazandırdığı ritim ve hız ile, hem sinematografik zamanı hem de seyircinin zamanını yönetir.

Aslında, sinema olgusunun yakıtını bir yanda izleyicinin enerjisi ve zamanı, öte yanda da toplumsal hayat oluşturur. Yaptığı filmlerde sinema sanatının klasik ilkelerini bilerek ihlal eden, buna karşılık farklı, özgün bir anlatım tarzı sunamayan bir sinemacının, seyirci üzerinde bilimsel ya da duygusal bir etki yaratması beklenemez.

Yerli yerinde kullanılan bir diyalog yanlış yorumlara neden olmaz, ancak görsel dizilişte durum daha farklı ve hassastır. Bir filmde yer alan her çekim, bir konuşmadaki cümleleri oluşturan sözcükler gibidir; ikisi ayrıntılı olarak kıyaslandığında, sinemasal ifadenin daha nesnel, daha belirgin olduğu görülecektir. Sözgelimi, bir konuşmada geçen 'masa' sözcüğü, başkaca bir açıklama yapılmamışsa, genellikle, dört bacaklı, çevresinde insanların oturduğu, çeşitli amaçlar için kullanılabilen, kare, dikdörtgen ya da yuvarlak bir eşyanın soyutlamasıdır. Buna karşılık, perdede gösterilen 'masa' tektir, somuttur, bütün izleyenler için aynıdır. 'Masa' çekimi, başka herhangi bir açıklama gerektirmeden, nesnenin (masanın) özünü açığa çıkarır: Görünen masa küçük müdür, büyük müdür, biçimi nasıldır, çalışma ya da salon masası mıdır, üzerinde neler vardır? Esas olarak, burada da konuşmalardaki genel kurallar geçerlidir; heyecan yaratmak ve anlaşılır olmak, temel amaçtır.

Perdedeki görüntüyü algılama yeteneği, daha doğru bir deyişle görüntünün yorumlanması, seyircinin duyuları, hayal gücü, eğitim ve kültür düzeyi ile doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda, yönetmen ya da görüntü yönetmeninin amacı –kişisel beğenisini ve kavrayış yeteneklerini seferber ederek– çekimlerin her birinin anlamını açıkça ortaya koymak, iki anlamlılıktan kaçınmaktır. Modern öykücülüğün babası sayılan Fransız yazar Guy de Maupassant'ın dediği gibi, "Belirsiz coşku ve heyecandan kaçınmak gerek. Sanat matematikseldir, büyük etkileri alçakgönüllü araçların iyi düşünülmüş konumlandırılmalarıyla elde etmek mümkündür."

Ayrıca ortalama seyircinin bildiği, alışkın olduğu sinema ilkeleri ve kuralları, perdeye yansıyan ilk görüntüden, bitimdeki kararmaya kadar titizlikle korunmalıdır. Unutmamak gerekir ki, hazırlıksız ya da izleme/algılama performansı düşük olan seyirciler özensiz bir şekilde

sıralanmış görüntüleri bazen, hatta çoğu kez bir kural, bir norm gibi kabul ederler.

Bir görsel sanat dalı olan sinemada düşüncenin somutlaşma seyri görsel düzenlemeden başlar: Kompozisyon ilkeleri, aydınlatma yöntemleri, kamera hareketleri ve bunlarla ortaya konan yaratıcı hileler... İşin geri kalan kısımları (içerik, oyuncuların mahareti, kurgu, drama unsurları, ana düşünce vb.) sürecin devamında, eşzamanlı olarak gelişir. Aslında, sinema sanatının zarafeti görüntü düzenlemesinden başlar, çünkü sinema görüntüsü düşüncelerin genelleşmiş halidir.

Yapım-yönetim sürecinin ilk adımı olan senaryoda yönetmen, oyuncu ve görüntü yönetmeninin işleri ve işlevleri sözcüklerle açıklanır; oysa sinema sanatı o sözel ifadelerin en duyarlısını, en derinini bile görüntü diline dönüştürme yeteneğine sahiptir. Herhangi bir filmin etkileme gücü, büyük ölçüde, görsel yapının duyarlığı ve zenginliğine bağlıdır, yani sanatsal biçimle özdeştir. Sanatsal biçimi zengin ve incelikli kılmak için, o cansız kamerayı zekâ ve duygularla donatmak gerekir. Teknik fakat 'akıllı' bir aygıt olan kameraya 'ruh' ve 'duygusal bilinç' verilmelidir; kamerayla alınan görüntü ancak o zaman canlı ve heyecanlı olabilir. Kameranın olayları ve karakterleri algılayışı, bir insanın algılayışı gibi olmalıdır. Kameranın verdiği tepkinin arkasında da duygu ve zekâ bulunmalıdır. Kamera 'gördüğünün' kaydını akıllı bir insan gibi 'düşünerek', 'ölçüp biçerek' yapmalıdır, çünkü üzerine düşünülmüş olmayan betimleme gerçek bir betimleme değildir.

Şu noktanın altını çizmek gerekir ki, betimlenmiş gerçeklik fiziksel gerçeklikten daha yüksek bir değer taşır. Çünkü betimlenmiş –yani filmde yaratılan– gerçeklik defalarca izlenerek, toplum içinde, bir formül ya da bir görüş gibi, 'ibret verici' bir rol oynayabilir.

Aslında gerçek sanatçı, gördüğünün değil, onun özündeki temel düşünce ve düşlerin 'çekimini' yapar.

Bu kitabın amacı sinemanın biçimsel yönüyle ilgilenen, yaratıcılık yolunun henüz başında bulunan, sinema dili, görüntü dramaturjisi ve görsel öykülemenin geniş olanaklarını içselleştirmeden bu yola girmiş olan,

dolayısıyla, değerli ömrünü bu yolda tüketen kişilere yardımcı olmaktır. Kitapta, teknik ve yaratıcı araçların görüntü düzenlemedeki rolünden ve öneminden söz edilmiş; işe yeni başlayanlar için hareketli görüntü oluşturmanın sırları açıklanmış ve ayrıca, sinema seyircisinin bu dili algılamasını, çözümlemesini ve özümsemesini kolaylaştıracak ipuçları verilmiştir. Bunun yanı sıra, sinema ile resim ve fotoğraf sanatları arasındaki doğrudan ilişki ortaya konmaya, sinemanın biçimsel boyutuyla ilgili çeşitli deneyimler aktarılmaya çalışılmıştır. Sinemanın temeli olan görüntüyü oluşturan ilkeleri ve monokrom ya da renkli tonların hareketiyle yaratılan görsel büyüyü derinlemesine irdelemek temel hedeflerimiz arasındadır. Bu büyünün gizemi, çeşitli sanat dallarının birleşip bütünleşmesinde saklı değil midir? Sinema, tarihsel bir yazgı olarak, bir önceki sanat dalının ussal bir devamı değil midir? ‘Sinemanın öncülü’ nitelemesini hangi sanat dalına atfetmek doğru olur? Resme mi, tiyatroya mı, yoksa fotoğrafa mı?

Rembrandt, Tintoretto, Caravaggio ve La Tour ‘ilk sinemacılar’ olarak değerlendirilebilir. Konu edindikleri modelleri ve eşyaları uzayda özgürce yerleştiren, onlara ‘hareket’ ve yön vermeyi ilk kez deneyen ressamlar onlar olmuştur. Yaptıkları tablolarda ışık kaynağının yeri ve yönü açıkça görülebilir. Bu tablolarda, her karakterin, grubun, hatta eşyanın kendine özgü kompozisyonunu sezmek de olasıdır. Söz konusu parçalar bir bütünün ayrılmaz ve armonik parçaları olsalar da, onları çerçeveleyip genel manzaradan, resim yüzeyinden ‘çıkartarak’ ve bu arada tabloya özgü yatay kurgu yerine sinemasal dikey kurgu düzenlemesini uygulayarak, tabloda yer almış olayın sinemasal bir betimlemesini elde edebiliriz.

Rembrandt, *Nachtwacht / Night Watch* [Gece Devriyesi] adıyla bilinen tablosunda, aslında bir gündüz sahnesi canlandırmıştır. Tabloda, hareket halinde yirmi sekiz yetişkin ve üç ergen yer almaktadır. Kalabalığın başkarakteri ve tabii ki ilgi odağı, adamlarını geçit törenine hazırlayan Yüzbaşı Frans Banning Gocq’tur. Betimlenen kişilerin tümü merkeze yönelmiştir, bakışları ise seyirciye-kameraya yöneliktir. Burada sanatçı görsel dinamiği kullanarak, bir grup içerisinde tasarlayıp gerçekleştirdiği

mizanseni, yarattığı derinlik ve genişlik izlenimiyle ustaca işlemiştir. Bu başyapıtında bir ‘sinemacı’ mahareti gösteren ressam, tıpkı bir senaryo yazarı, yönetmen, kostüm tasarımcısı, sanat yönetmeni, görüntü yönetmeni, ışıkçı, yapımcı, kısacası bir *auteur* gibi, yetkinliğini olağanüstü bir başarıyla sergilemiştir.

Venedikli Rönesans ressamı Tintoretto, *Paradise* [Cennet] adlı tablosunda, dünyevi düşüncelerini, sinemanın gelişmesi sonucunda tanıdığımız bir araç olan sinematografik kurgu yönteminin katkısıyla işlemiştir. Söz konusu tabloda, hepsi birbirinden bağımsız, çok sayıda cennet ‘sekansı’ yer alır. Sanatçı bu tabloda, sinema uygulamalarında olduğu gibi, sanki, farklı bakış açılarından yapılmış olan ve hepsi bir anafikre hizmet eden ‘çekimleri’ bir araya getirmiş, sinemanın doğuşundan 300 sene önce bir sinemasal kurgu yapmıştır. Sonuç olarak Tintoretto, ‘Cennet’ masalını, bir görsel senfoni şeklinde ifade etme başarısını göstermiştir.

Resim sanatının tarihine bakıldığında, hep bir görüş açısı arayışıyla karşılaşılır. Aynı durum, kuşkusuz, sinema için de geçerlidir. Sözü geçen ressamların sergilediği yaratıcı fikirler, gelecekte sinemanın şekillenmesinde köşe taşları olmuştur adeta. Sinema estetiğinin tarihsel gelişimi, yağlıboya resmin tarihinin zamansal olarak yoğunlaştırılmış hali gibi değerlendirilebilir; sinema, oluşum ve gelişim sürecinde, yağlıboya resim sanatının geçtiği aşamalardan geçmiştir.

Ressamlar başlangıçta dünyaya uzaktan bakarak, geniş savaş alanlarındaki binlerce atı, ufacık ağaçları, kentleri, alabildiğine geniş alanları, kale surlarını tasvir etmişlerdir. Rönesans döneminde, sanatçının insanlara yaklaştığı görülür. Bu dönemde, ortaya portre çıkar. Sonraları, sanatçılar ‘konu’ya daha da fazla yaklaşmaya özen göstermeye başlarlar. Günümüzde sanatçı, dünyaya iç gözle bakmaktadır. Sinema görüntüsünün gelişim tarihi bu süreçle bire bir örtüşmektedir.

Tintoretto ve çağdaşı ressamlar uzun sayılabilecek bir ‘uyanış’ devrini yaşarken, onların gün gelip ‘hareketli resimler’in ortaya çıkacağına dair öngörüleri, 17. yüzyılın birinci yarısından başlayan bir dizi buluşun sonucu

olarak, ‘sinematograf’ ile gerçek olacaktır. Bu teknik mucize hızla bir sanat dalının müjdesine, resim, tiyatro ve fotoğraf sanatlarının oluşturduğu sacayağın üzerinde bir küre olarak, yeni dünyaya, ‘sinema’ya dönüşecektir.

4. Hareketsiz Çerçeve İçerisinde Hareket Eden Canlı Resimler

Hareketli görüntüleri perdeye yansıtma düşüncesi, asırlar önce başlamış bir düştür. 1640 yılında, Athanasius Kircher, ‘*Lanterna Magica*’ (Büyülü Fener) olarak tanımlanan aygıtın tanıtımını yaptı. 1834’te Viyana’da, Simon Ritter von Stampfer, ‘Şeytan Tekeri’ olarak adlandırılan *Stroboskop*’unu görücüye çıkardı. İki yıl sonra, İngiliz William George Horner, *Dedalum* adlı cihazını tanıttı. 1861’de, Coleman Sellers, icat ettiği düzeneği *Kinematoskop* olarak adlandırdı. Bu düzeneklerin hepsi ortak bir ilke temelinde tasarlanmıştır: Resim içeren çerçeveler bir disk üzerine yerleştirilir ve bu disk sürekli olarak döndürülerek resimlerin akışı izlenir. Resimler içerik açısından bir önceki ve bir sonrakiyle ilintili olduğu, ama çizgisel bakımdan birbirlerinden küçük farklılık gösterdiğinde, diskin dönmesiyle birlikte, düzeneğin içinde –ve tabii ki perdede– hareketli görüntü izlenimi oluşur. Bu teknik, görme organımızın fizyolojik bir özelliğine dayanmaktadır. Görsel algılama esnasında, görme alanından çıkan bir görüntünün izi bir saniye süreyle ağtabaka üzerinde kalır. Fizyolojik açıdan, görülen resmin bir sonrakiyle örtüşüp bütünleşmesi için bu süre yeterli olmaktadır. Yansıtıcı bu özellikle uyumlu bir şekilde çalıştığında, yani peş peşe gelen iki durağan resim arasındaki süre saniyenin yirmide biri olduğunda, kesintisiz hareket görüntüsü elde edilebilir.

Louis Daguerre’in fotoğraf uygulamalarının giderek yaygınlaştığı 1830’lu yıllarda, bilim insanları, birbirine bağlı ama ayrı ayrı fotoğraf çekimleri yapmaktan daha fazlasının olabileceğini, yani bu tekniğin daha geniş olanaklara sahip olduğunu sezdiler. Acaba, bir ya da birkaç kamerayla hangi sıklıkla çekim yapılmalıydı ki, elde edilen görüntüde hareketin taklidi izlenebilsin? Bu soruya yanıt olabilecek bir girişim 1872 yılında yapılır,

Kaliforniya valisi, fotoğrafçı Eadward James Muybridge‘den; hareket halindeki atın dört bacağının da yerden kesildiğini kanıtlayacak fotoğraflar ister. Ne var ki, elde edilen fotoğrafların silik olması nedeniyle, atın toynaklarının konumunu belirlemek mümkün olmaz. Bundan beş yıl sonra, Muybridge, genç bir mühendisin yardımıyla, atın koşuşunu bir biri ardına çalıştırılan 24 kamerayla kaydedecek bir düzenek hazırlar. Bu 24 kamera, insanoğlunun çıplak gözle ayırt edemediğini saptayabilmiş ve koşan atın, bir an için dört bacağının da yerden kesildiğini kanıtlamıştır.

Muybridge, ‘hareket eden nesnelerin çekimini yapan cihaz ve metot’ olarak tanımladığı bu buluşun patentini alır ve 1882’de, Paris’te, söz konusu görüntüleri Emile Reynaud’nun icat ettiği *Praksinoskop* aracılığıyla perdeye aktarır.

Hareketli görüntü elde etmek için atılacak bir sonraki adım, kameraların sayısındaki fazlalıktan kurtulmak, çekimleri tek kamerayla gerçekleştirmenin bir yolunu bulmaktır. Bu, kameradaki merceğin arkasına yerleştirilen, hareketli ve ışığa duyarlı pelikülle mümkün olacaktır.

1887’de, Amerikalı Hannibal W. Goodwine, icat ettiği selüloid filmin patentini alır. 1889’da, Thomas Alva Edison’un yardımcısı W. K. L. Dickson, kamera içerisinde filmin yer değiştirmesini sağlayan teknik düzeneği geliştirir. Fransız Etienne-Jules Marey ve İngiliz William Freze Greene’in, sinema kamerasını 1889’da, eşzamanlı olarak icat ettikleri yönünde iddialar vardır.

1890’lı yılların başından itibaren, mucitler, projeksiyon/yansıtım sorununun çözümüne yönelirler. 1892’de Emile Reynaud, Paris Greven Müzesi’nde kendine özgü ‘ışıklı pantomim’lerini, bir yıl sonra ise Eadweard Muybridge, Uluslararası Chicago Fuarı’nda *zoopraksinoskop*’unu görücüye çıkarır. Bu sırada Edison, laboratuvarında çalışan Dickson tarafından geliştirilen ve hareketli görüntüleri gösterebilen *kinetoskop* olarak tanımlanan küçük bir cihaz patentinin alınmasının peşindedir. 1894 yılına gelindiğinde, artık kinetoskoplar Broadway’de satışa çıkarılmış durumdadır, fakat piyasaya daha önce çıkan diğer cihazlar gibi bu cihaz da perdede büyük boyutlu görüntü oluşturma ve uzun filmleri

oynatma olanaklarından yoksundur. Bu sorunlar 1896'da Woodville Latham tarafından çözülür. Tarihe *Latham Loop* [Latham büklümü] adıyla geçen buluşla, makaraya sarılan filmin gerginliğinin azaltılması ve akıp giden karelerin net bir şekilde görülmesi için gereken kesintili hareket bulunmuştur.

1895, projeksiyon alanında bir dizi harikulade buluşun yılı olmuştur. Eylül ayında Atlanta'da yapılan, pamuk üreten eyaletlerin katıldığı bir fuarda, Thomas Armat, 'hareketli resimleri'nin tanıtımını yapar. Kasım'da, Max Skladanowsky, Berlin'deki Wintergarten'de bir film gösterimi gerçekleştirir. Nihayet, 28 Aralık 1895'te, Lumière kardeşler, Paris'te, bir binanın bodrum katında düzenli film gösterimlerini başlatırlar. Artık sinema, hem Amerika'da hem de Avrupa'da halkın izleyebileceği yetkinliğe ulaşmıştır. Reklamından anlaşıldığına göre Thomas Edison yeni mucizesi için 28 Nisan 1896'da NewYork'taki *Koster and Bial's* müzikholünde küçük bir salon kiralar. Aslında Edison'ın mucit kimliği hakkında söylenenler, ticari amaçlı efsaneden başka bir şey değildir. Sinema tarihinde, Edison'un, sadece başkasının emeğini kullanan, mahir bir emprezaryo olduğu yönünde iddialar var olmaktadır.

Hareketli görüntülerin kaydını ve gösterimini yapabilen teknik araçların tasarımında beş önemli koşulun göz önünde bulundurulması gerekiyordu:

1. Filmdeki her kare, izleyicinin algılaması için yeterli olacak bir süreyle perdede kaldıktan sonra değişmeli, kamera içerisindeki filmin akışı kesintili olmalıdır.
2. Bir dizi fotoğraf kullanılarak görüntüye hareket kazandırabilmek için, gerçek durumların kaydını yapabilecek bir aygıta ihtiyaç vardır.
3. Kamera, çıplak gözle görülemeyecek bir hareketi, örneğin bir atın koşmasını ya da bir kuşun uçuşunu bütün ayrıntılarıyla göstermelidir.
4. Işık (aydınlatma), görüntülemenin ve çekilen görüntüyü perdeye aktarmanın temel unsurudur.

5. İnsanların film izlemekten keyif alabilmesi için, yakın planlar içeren ve yeterince uzun yapımlar gerçekleşmelidir.

Bu beş nokta, sinema tekniğinin gün yüzüne çıkmasında temel teşkil etti. Ancak bunlar, kameranın hareketsiz kullanımı nedeniyle, fazla bir anlam ifade etmeyecekti. Çünkü sinemayla uğraşan ilk mucitler, çerçeveledikleri nesneler ve kişilerin fiziksel hareketiyle ilgiliydiler; çalışmalarında ve denemelerinde, sadece, sabit kamerayla yapılacak çekimlere odaklanıyorlardı.

Bir sonraki adım, son derece alçakgönüllü ama dönemine göre olağanüstü bir buluş olacaktı: Kameranın kendisinin de hareket ettirilmesi… Bu konudaki ilk girişim, Avrupa'yı dolaşarak Lumière kardeşlerin reklamını yapan Jean Alexandre Louis Promio'ya aittir. Promio, 1896'da, Venedik'in kanallarında dolaşarak yaptığı çekimlerde, sandalın üzerinde bulunan kameranın hareketiyle, karşıdaki yapıların hareketli çekimlerini yakalar. Bu tesadüf sayesinde, sinema görüntüsünün oluşum ve gelişim serüveninde bir mucize daha gerçek oldu; artık bu teknik harika, sanatın/halkın hizmetine sunulmaya hazırdı.

Görsel biçimleme yolunda birçok ilk ve parlak adımın atıldığı Aralık 1895'te, Lumière kardeşlerin Paris'te düzenlediği halka açık film gösterimlerinden birine Georges Méliès de katılır. Daha önce ressamlık, hokkabazlık ve gazetelerde karikatüristlik gibi işleri denemiş olan Méliès, o sırada Robert Houdin müzikholünün yöneticisidir. O gördüklerinden çok etkilenerek film yapmaya karar verir ve 1895'te, Lumière kardeşlerin filmlerinin benzerlerini yapmaya başlar. Fakat başka bir şey daha yapar: İyi bildiği ve kendi tiyatrosunda yaptığı kimi eğlenceli hokkabazlık numaralarını, zaman zaman, filmlerinde de kullanır.

L'Arroseur arrosé [Kendini Sulayan Bahçıvan], *Le Locataire Diabolique* [Şeytan Kiracı], *Extraordinary Illusions* [Büyü Kutusu], *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* [Robert Houdin'de Bir Kadının El Çabukluğuyla Yok Edilişi] Méliès'in 1896 yılında yaptığı filmlerdendir. Bu hoş ve şaşırtıcı numaraların çekimini kısa süre içinde bir kenara bırakan Méliès, kamerayı

mucizeler yaratan büyüleyici bir araç gibi kullanmaya başlar. Uzunluğu 20 metre olan *Büyü Kutusu* filminde beş çevrinme hareketi yapmıştır; kutudan fırlayan çocuk ikiye bölünür, sonrasında bu iki parça birbiriyle birleşen birer çocuğa dönüşür, çocuklardan biri kaybolur, diğeri ise iki bayrak şeklini alır. Böylece Méliès, gittikçe hassaslaşan sinematografi büyülerini ortaya koymaya başlar. Sözgelimi, çektiği bir görüntü üzerine ikinci bir görüntünün çekimini yaparak, bugün 'bindirme' olarak adlandırdığımız tekniği bulmuştur. Çekimdeki devinimi durdurarak hareketsiz görüntü elde etmiş ve ayrıca, devinim hızını değiştirerek, perdedeki hareketin delicesine yüksek temposundan rüyanın büyülü yavaşlığına kadar, şaşırtıcı sonuçlar elde etmiştir. Sinematografik dizimde bir sahneden diğerine geçişte sıkça kullanılan erime ve kararma uygulamalarını bulan da, yine Méliès'tir.

Méliès, artık filmlerin daha da uzun olması gerektiğinin ve bunun için öykülü yapımlar gerçekleştirmenin zamanının geldiğini hissetmişti. Haber filmlerinde yoğun olarak kullanılan güncel olayların görüntüleri, hazır görsel malzeme olarak, birbirinin devamı olan bağlantılı öykülerin anlatımında da kolaylıkla kullanılabilirdi. Bu düşünceyle, 1899 yılında *L'Affaire Dreyfus* [Dreyfus Olayı] adlı filmini yaptı. Sanatçı, bu filmde, tarihi davanın seyrini 12 sahnede canlandırır. Yirmişer metrelik 13 bölümden oluşan filmin gösterim süresi sadece 15 dakikaydı.

Sinema kuramcıları, Lumière ve Méliès isimlerini iki tarz sinematografik uygulamayla ilişkilendirmektedir. İlkinin yaratıcılığı natüralizme, ikincisinin yaratıcılığı ise sanatsal (anlatımı gücü olan) düşünceye yöneliktir. Bu görüşte gerçek payı olmakla birlikte, Méliès'in sinema tarihindeki yenilikçiliği ve değeri, bilerek ya da bilmeyerek saklanmaktadır.

Aslında Lumière kardeşler, bir rastlantı sonucu, sinema perdesinin sahip olduğu büyüleyici etkinin farkına varmış, zeki sanatkârlardır. Méliès ise, sinema sanatının gerçekliği görmek, yorumlamak, hatta –eser sahibinin iradesi çerçevesinde– değiştirmek için yeni bir araç olduğunun bilincine varan, bu büyüyü bu amaç doğrultusunda kullanmayı önemli ölçüde başaran ilk sanatçıdır.

Méliès, yaratıcılığının bütünleyici bir parçası olan teknik ustalığıyla, sinemasal karakterlerin yaratılmasında yol gösteren bir yıldız olarak değerlendirilebilir –fakat bu yolun sadece yönünü göstermiştir.

Méliès, çağının tiyatro geleneklerinden yakasını bir türlü kurtaramıyordu. Ona göre sinemanın olanakları sonsuzdu; fakat kendisinin bu alandaki diyapazonu, bir filmin, tiyatro sahnelerinin art arda dizilmesinden oluştuğu düşüncesiyle sınırlanmaktaydı.

Sinema sanatının yazgısı gibi değerlendirilen, hayali konular ile gerçeklik arasındaki bitmek bilmeyen çelişki, Méliès'in yaratıcılığı üzerinde ciddi etkiler oluşturmuştur. Méliès'in bulduğu ve kullandığı teknik hileler (çeşitli dönüşümler, etkileyici mucizeler, eşyaların havada uçuşu, bindirme ve karartmalar vb.), sinemanın ilk çağlarında bile bu sanatın sadece gözle görülenin tespitiyle sınırlı kalmayacağının güçlü bir kanıtı olsa gerek. Fakat, çağına özgü, gösterişli dramatik uygulamaların özenli düzenlemeleri, bütün dikkatleri Méliès'e ve onun izinden gidenlere yöneltti. Sonraki iki sene içerisinde, Méliès, mucizeler ve fantezi dünyasına yeni kapılar açan bir dizi eser ortaya koydu: *Le Voyage de Gulliver* [Gulliver'in Seyahati], *Les Aventures de Robinson Crusoé* [Robinson Cruzo'nun Serüvenleri], *La damnation de Faust* [Faust'un Laneti], *Le royaume des fées* [Periler Krallığı]... Bu filmlerin adları bile, sanatçının ilgi alanını açıkça gösteriyor. Söz konusu döneme özgü sabit çerçeve içerisinde yaratılmaya çalışılan 'hareketler'in, duygusal içerikli öykülerin çözümlenmesi ve yansıtılması için yeterli olmayacağı açıktı. Dolayısıyla, Méliès, keşfettiği bir sinema hilesini defalarca tekrarlamak zorunda kalıyordu. Bu tezadın bilincinde olan Méliès, sinema alanındaki başarılarını, kaderin kendisine yaptığı bir oyun olarak görüp kabullenmekteydi. Sözgelimi, 1904 yılında yaptığı *Le voyage a travers l'impossible* [Olanaksıza Doğru Seyahat], 1902'de yaptığı *Le Voyage dans la Lune* [Ay'a Seyahat] adlı filmine benzer; ondan, güldürü öğesinin göreli dengesizliği ve stilindeki güvensizlikle ayrışır. Bu film, Méliès'in erken dönem filmlerinin en uzunudur.

Méliès sonraki yıllarda film yapmayı sürdürdüyse de, artık kendi yaratıcı kapasitesinin sınırına gelmişti. Charles Pathé'nin kurduğu imparatorluğa

katılmamakta gösterdiği inat, Méliès'in meslek alanındaki şan ve şöhretini giderek kaybetmesine neden oldu. Bunun önemli nedenlerinden biri de, uyguladığı yaratıcı yöntemlerin her geçen gün eskimesi, dolayısıyla akıcı ve düzenlenmiş öykülerle rekabet edememesiydi. Méliès'in yaşadığı düşüşün temel nedeni ise, tiyatro kulislerinden yakasını kurtaramaması oldu. Méliès, kamerayı, tiyatro salonunun ortasına yerleştirilmiş, belli bir uzaklıktan ve sabit bir açıyla sahneye bakan bir göz gibi kullanıyordu. Bu yaklaşım, sinematografik eylemlerin kamerayı çevreleyen geniş alanda değil, sadece kameranın önünde olması anlamına gelmektedir. Bu tür teknik sınırlamalar, karakterlerin şekillenmesini de etkiliyordu. Kişilerin ve eşyaların görünmeyen yanlarını göstermek, insani duyguları sergileyebilmek, 'hareket eden görüntüler'le verilmek istenen içeriğin duygusal anlamla pekiştirilmesini sağlamak, yakın çekim olmadan imkânsızdı. Bütün bu eksikliklerine karşın, Méliès'in ortaya koyduğu yaratıcılık, 20. yüzyılın başlarında çoğu sinemacının çalışmalarını gölgede bırakıyordu. Ancak, 1900-1905 tarihleri arasında, İngiltere'de bir sayfiye şehri olan Brighton'da yaratıcılık açısından başarılı işler yapan Brighton Okulu'nu, özellikle G. Albert Smith ve James Williamson'ı görmezden gelmek, tarih adına haksızlık olur.

Sinematografik öykünün çözümlenmesi sürecinde 'Brighton'lılar'ı ilgilendiren, tiyatro ya da edebiyatla ilişkili biçimsel kaygılar değil, fotoğraf alanında elde ettikleri kendi deneyimleriydi. Portre fotoğrafçısı olan G. A. Smith, oyuncunun sergilediği mimikleri yakalamak için, asıl mesleğinde yaptığı gibi, kamerayı oyuncuya yakın olacak şekilde konumlandırdı. Nitekim Brighton Okulu'nu araştıran Georges Sadoul, yakın çekimin 'eski bir geçmişe sahip' olduğundan söz eder. (Джон Говард Лоусон.Фильм творческий процесс.Издательство"Искусство".Москва.1965). [Film-yaratıcılık süreci. John Hovard Lowson. Moskova. İskusstvo yayınevi.1965].

Erken dönem filmlerin görüntü yönetmenleri, portre çekimlerini, fotoğraf ve yağlıboya geleneklerini esas alarak sürdürmüşlerdir. Dönemin Fransız filmlerinde, bu geleneğin göstergesi 'iri kafalar'ı (*grosse tête*) görmek

mümkündür. Smith ve onu takip edenler, yakın çekimle uzak çekim arasındaki etkileşimi tanımlama konusunda önemli bir adım atmış, yakın çekimleri sadece bir trük olarak ya da karakterlerin çiziminde değil, konunun gelişimini sağlamak için başvurulan bir öğe olarak kullanmışlardır.

Sinematografik gerçekliğe erişme yolunda atılması gereken bir sonraki adım, kamera önündeki insanlar tarafından sergilenen eylemlerin, gerçekleştirildiği ortamın gerektiği şekilde gösterilmesiydi. 1900'lü yılların başında, İngiliz yapımcılar, izleyicilerin tercihine yanıt olabilecek, iyi bir reçete keşfetmişlerdi: Gazete haberlerine dayanan ve gerçek izlenimi veren cinayet öyküleri. Söz konusu öykülerde, suçun nasıl işlendiğini ve suçluyu bulmak için yapılanları takip etmek mümkündü. Yaratılan karşıtlıklar sayesinde, uzun uzun gösterilen hızlı ve heyecan verici kovalamacalar yerli yerine oturuyordu. Seyirciler kamerayla özdeşleşerek, kâh kovalayanların kâh kaçanın duygularıyla, olup bitenlere dahil oluyorlardı. Çoğu zaman kurbanın serüvenlerini acıma ve sempatiyle izlerlerdi. O dönem İngiltere'de yapılmış kimi kısa metrajlı filmlerde, örneğin 1900 yılında yapılan *Fire*'da [Ateş] ya da bir sonraki yıl yapılan *Stop Thief*'te [Yakalayın Hırsızı] ilk kez, suç konularını çözümlemenin özüne, yani suçu ele alış biçimine tanık oluruz. Çok geçmeden, 1903'te, Amerikalı yönetmen Edwin Stanton Porter, 'suçu ele alış' biçiminin sinemadaki başarılı örneklerinden olan *The Great Train Robbery* [Büyük Tren Soygunu] adlı filmi yaptı.

Ticari sinemanın emekleme çağının sürdüğü yıllarda, bir makine mühendisi olan, –biraz abartarak söylersek– her işin ustası Edwin Porter, 1896'da, daha 26 yaşındayken, teknik uzman olarak Edison'ın yapım şirketine girdi. Kısa bir süre sonra görüntü yönetmenliğine, sonrasında yönetmenliğe soyunan Porter, 20. yüzyılın başında, artık vodvil oyunlar, haberler ve komik olayları anlatan kısacık filmler yapıyordu. Belirtmek gerekir ki, söz konusu dönemde Amerikan sineması, Fransız ve İngiliz sinemasına kıyasla son derece geriydi. Porter, kendi laboratuvarında, Méliès'in yaptığı filmleri titizlikle inceledi. Bu filmlerdeki sahne birleştirmelerini, kurgu yöntemlerini, karşıtlıkları ve dönüştürmeleri dikkate alarak, 1903 yılında, *The Life of an American Fireman* [Amerikalı Bir

İtfaiyecinin Hayatı] adlı ünlü filmini yaptı. Bu filmin finali ilgi çekicidir; ayrı fakat birbiriyle ilintili sahnelerden oluşur. Bir tarafta sokak sahneleri vardır; itfaiye aracı alevler içindeki binaya yaklaşır ve üzerine su yağdırır. Öte yanda, iç mekânda, alevler içindeki odada, kucağındaki çocuğuyla kendini oradan oraya atan ve sonunda bayılan bir anne vardır. Derken, bir itfaiyeci, merdivenini balkona sağlam bir şekilde dayayıp içeri dalarak anne ve çocuğu kurtarır. Aslında filmdeki koşut eylemler arasındaki geçişlerin kurgusal bir yöntemle gerçekleştirilmesi gerekirdi. Ne var ki, günümüzde kendiliğinden anlaşılan ara çekimler, o zaman Porter’ın aklına bile gelemezdi. Bunun yerine, filmde peş peşe üç eylem görürüz: itfaiye araçlarının gelişi, telaş içindeki çocuklu kadın, ve son olarak bütün final sahnesi, yani alevler içindeki binanın önünde cereyan eden olaylar. Porter, henüz, eşzamanlı eylemlerin iç içe oluşunun sinema diline nasıl aktarılabileceğini tasavvur edemiyordu.

Aynı yılın sonunda *Büyük Tren Soygunu*’nu yapan Porter, bu filmde gerek teknik açıdan, gerek kurgu açısından şaşırtıcı başarılar sergiledi. Porter’ın yaratıcılıkta gösterdiği başarılarda, yakından bildiği İngiliz suç filmlerinin önemli payı olduğunu belirtmek gerekir. Örneğin *Büyük Tren Soygunu*’nun, bir erken dönem İngiliz yapımı olan *Robbery of the Mail Coach* [Posta Arabası Soygunu] filmine benzerliği gözden kaçmaz, fakat Porter’ın, söz konusu filmde hâkim olan tiyatro etkisinden sıyrılmış olduğu görülür. Buna ek olarak, *Büyük Tren Soygunu*’ndaki atların ve süvarilerin resimsel betimlemeleri, o dönem revaçta olan, Vahşi Batı’nın günlük hayatından seyirlik sahnelerdir. Hareketlilik açısından, Porter’in elinde tam donanımlı kameralar olmadığı gibi, çuval dolusu nitelikli senaryo da yoktu. Dolayısıyla, sahneler arası ilişkileri irdeleme çabasına karşın, ortaya çıkan ürünler, ayrı ayrı sahnelerin peş peşe sıralandığı filmler olmanın ötesine geçemiyordu.

Dahası, *Büyük Tren Soygunu*’nda öykü yakın plan kullanılmaksızın anlatılmakta, her sahne tek bir uzak çekimden oluşmaktadır. Yine, öykünün akışında, seyircide merak ve heyecan uyandıracak bir dramatik yapı kurmadaki yetersizlik de fark edilmektedir. Porter bütün bu eksiklerin

bilincinde olmalı ki, eserini beklenmedik bir tarzda bitirmiştir: Çete reisi Barnes, son kurşunu, yakın planda doğrudan ‘seyirciye’ sıkar. Edison, hazırladığı bir film kataloğunda, söz konusu sahneye değinir ve “Filmin açılışı da, kapanışı da bu sahneyle yapılabilirdi” der. Edison’un bu tespiti ya da isteği, seyircinin merakını uyandırmak amacıyla, filmin doruk noktalarını oluşturan sahneleri, başlangıç jeneriğinden önce veya bu jeneriğe fon olarak kullanan günümüz uygulamalarıyla örtüşmektedir. Porter’ın niyeti ne olursa olsun, sırf o yakın planı kullanmış olmasının bile, herhangi bir eylemi sonuçlandırma ve onun anlamını somutlaştırma ihtiyacının –bilinçaltından da olsa– farkına vardığının kanıtı sayılabileceğini söylemek yanlış olmasa gerek.

Büyük Tren Soygunu, yapısının ilkelliği nedeniyle, izleyenlerin beğenisini kazanamamış ve belki de bu nedenle, Avrupa sineması üzerinde fazlaca bir etki yaratmamıştır. Aslında Vahşi Batı öyküleri ve görüntüleri Avrupalı seyircinin ilgisini her zaman çekmiştir, ancak sözünü ettiğimiz dönemde, yabancı sinemacıların Amerikalıların bu alandaki deneyimlerini kullanarak benzer filmler yapması giderek zorlaşmaktaydı.

Bu arada, İngiliz sineması solup kurumaktaydı. Méliès’in Avrupa kıtasındaki itibarının giderek çöküşü, sinema sektörünü, daha çok bilimsel buluşların tanıtımına, belgesellere ve haber filmlerine yöneltti.

O yıllarda, belgesel çalışmaları yapan bir başka İtalyan yönetmen de, davet edildiği Rusya’da da ilgi gören Giovanni Vitrotti’dir.

Rusya’da, ilk haber filmlerini çeken, Aleksandr Drankov oldu. Çektiği filmleri 1908’in başlarında, halka açık bir gösterime sunan Drankov’un yaptığı haber filmlerinden akılda kalanlara örnek olarak, (Виды Московского Кремля), [Moskova ve Kremlin Manzaraları], (Показательные выступления фигурста Панина) [Ünlü Patenci Panin’in Gösterileri] verilebilir. Drankov’un ilgilendiği konular arasında resmi törenler de vardı.

Daha uzun ve insanların ilgisini çekebilecek, izleyiciyi heyecanlandıracak filmlere duyulan ihtiyaç, Avrupalı yapımcıları tiyatrolara ve tiyatro oyuncularını çekimlerde oynatma çabasına yöneltti.

Sinemayı tiyatronun bir uzantısı olarak değerlendirme eğilimi nedeniyle, 1908 yılında Fransa’da *Le Film d’Art* [Sanat Filmi] adlı bir yapım şirketi kuruldu. Bu şirketin yaptığı *L’Assassinat du Duc de Guise* [Guise Dükü’nün Katli] adlı ilk filmin senaristi, ünlü dramaturg Henri Lavedan, oyuncuları Fransız devlet tiyatrosu Comédie-Française’den sanatçılar, kompozitörü ise Saint-Saëns idi. Film o kadar başarılı oldu ki, Le Film d’Art’ın en büyük iki rakibi olan Pathé ve Gaumont adlı şirketler, ‘Sanat Dizileri’ üretimine başladı. Devamında, Gaumont şirketi, piyasaya, ‘Estetik Filmler’ adı altında bir dizi yapım çıkardı. Aynı eğilimin hâkim olduğu İtalya’da da 1908’de eşzamanlı olarak iki ‘Hamlet’ filmi yapıldı, 1910’da bunlara bir üçüncüsü eklendi. 1908’de *Monte Cristo Kontu*’nun İtalyan versiyonu çekildi. Bu arada, bazı opera eserlerinin müzikle ‘eşleştirilmiş’ sinema uyarlamaları da çıkageldi. Hızla yaygınlaşan bu modadan etkilenen Aleksandr Drankov, 1908’de *Stenka Razin* adlı çalışmasını yaptı.

Bütün bu sine-oyun ve sine-operalar, bir dizi sahnenin yapay olarak birleştirilmesiyle hazırlanıyordu. Bunlar, Méliès’in ruhunu taşıyan ama onun yaratıcılığına özgü hayal gücünden yoksun olan yapıtlardı. Méliès’e özgü dönüşümler, hileler ve uygulamalar artık geçmişte kalmış gibiydi; onun, izleyen hayat sevinci veren, hareketli, canlı çekimleri sanki görkemli bir durgunluğa uğramış, donup kalmıştı.

5. Hareketli Çerçeve İçerisinde Hareket Eden Canlı Resimler Charles Dickens: İlk Senarist

Sarah Bernhardt’ın 1912’de *Queen Elizabeth* [Kraliçe Elizabeth] filmiyle yaptığı çıkış, bir yandan sözde sanat filmleri hazırlama yönteminin doruğu, öte yandan revaçta olan bu tarzın yok oluşunun habercisi olmuştur. Sarah Bernhardt’ın çıkışı ve Charlie Chaplin’in yükselişiyle, sinema da yeni bir döneme girmiş oldu. Sözde sanat filmlerinin temel anlayışına göre, hayat bütünüyle bir tiyatro sahnesine benzer. Ancak, tam da bu dönemde, ünlü sinemacı D. W. Griffith sahneye çıkacak ve tiyatro dışındaki çok farklı

mekânlarda da sinema yapılabileceğini gösterecektir. Griffith, tarihi konulara yönelmiş ve sadece hareketsiz çerçeve içerisindeki oyuncu hareketi üzerine kurulan konuların dışında, yepyeni sinematografik heyecanlar içeren biçimlerin arayışına yönelecektir.

Georges Méliès, 1908 yılında, en iddialı projesi olan *Civilisation à travers les âges* [Çağlar Boyunca Medeniyet] adlı filmini tamamladı. Eser, efsanedeki Habil'in Kabil'i öldürme sahnesiyle başlıyor, tarihe geçmiş zulümlerin anlatımıyla devam ediyordu. Bu filmin gösterimi, izleyenler arasında heyecan yaratıyor, atışmalara neden oluyordu. Méliès, ahlaki ve entelektüel konuları yeterince değerlendirmediği kanaatine vararak, büyüleyici, fantastik konuları bırakıp tarihi konulara geçmeye karar verdi.

Erken sinemanın büyüleyici doğası, bu sanatın çocukluk çağıyla örtüşüyordu. Giderek olgunlaşan sinema, artık ciddi ve olgun bir içerik peşindeydi. Méliès'in *Çağlar Boyunca Medeniyet*'i, daha ciddi konuları ele alma isteğinin güzel bir örneğidir. Méliès, sonraları Griffith'in yaptığı *Intolerance*'ın [Hoşgörüsüzlük] habercisi olarak değerlendirilebilecek bu kapsamlı projesiyle, çağının önüne geçmiş oldu. Buna rağmen, İtalya'da gerçekleştirilen tarihi yapımlarda Méliès'in bu alandaki deneyimleri göz ardı edilerek, geleneksel sözde sanat filmleri ve İtalyan opera sanatının taklitleri yapılmaktaydı.

Kutsal Kitap ve Eski Çağ tarihiyle ilgili çeşitli konular, sinema filmleri için tükenmez bir kaynak oldu. Bu konularda devasa yapımlar gerçekleştirmek yönünde güçlü bir eğilim vardı; sinemasal eylemleri tiyatro sahnesinin dışına, oyuncu ve figüran kalabalığını ise geniş alanlara çıkararak onların ve yönetmenin rahat hareket edebilmesini sağlamak isteniyordu. Enrico Guazzoni'nin 1912 yılında yaptığı *Quo Vadis?* [Nereye Gidiyorsun?], bu türün ilk örneği olmasa da, bir kalabalığın izleyici üzerinde olağanüstü bir etki bırakan hareketlerde bulunması ilk olarak bu filmde gerçekleştirilmiştir.

İki yıl sonra, Gabriele d'Annunzio'nun senaryosu üzerine yönetmen Giovanni Pastrone tarafından yapılan *Cabiria* adlı filmde, eylemlerin daha büyük olduğu, kameranın daha derinlikli kullanıldığı görülür. Bu türdeki ilk

yapımlarla kıyaslandığında, *Cabiria*’da kameranın geniş alanlarda gerçekleşen şatafatlı gösteriye katılır gibi hareket ettiği görülür. *Cabiria*’dan sonraki yıllarda, İtalyan sineması da taklitçiler kervanına katıldı. Belirtmek gerekir ki, o yıllarda ABD’den, İtalyanların yaptığı gösterişli tarihi filmlerle kıyaslanabilecek bir eser çıkmamıştır. Fakat bu dönemde, Amerikan sineması, ticari açıdan tam bir filizlenme devri yaşıyordu. İşadamları, dünya sinema piyasasında elde etmeyi düşledikleri kazançlar için ümitle okyanusun ötesine bakıyorlardı.

‘Vitagraph’ şirketi, 1912 yılında, Japonya, Çin, Hindistan, Mısır, İtalya, Fransa ve İngiltere’de çekimler yapmaları için, Clara Kimball Yong’u ve Maurice Castello’yu altı aylık bir dünya turuna gönderdi. Seyahat boyunca yapılan çekimler fazla önem taşımasa da, bu olgu, artık iyiden iyiye ün kazanmış olan Avrupa sinema piyasasına dönük ilginin bir kanıtı olarak değerlendirilebilir.

Amerikan sineması palazlandıkça, sektör üzerindeki denetim de çığırından çıkıyordu. Sinema endüstrisine girmiş olan işadamları, Ocak 1909’da kendi konumlarını korumak ve rakiplerini bertaraf etmek amacıyla *Motion Picture Patents* [Sinema Patentleri] adlı bir şirket kurdular. Bu şirketin kurulmasında, önde gelen yedi Amerikalı yapımcı yer aldı. Ünlü Fransız *Pathé* şirketi de bu oluşuma katılmıştı. Şirketin elinde on altı ana patent vardı. Bu patentler bizzat Thomas Edison’la yapılmış anlaşmalara dayanıyordu. Ayrıca, Eastman Kodak’la yapılan bir anlaşmayla, sadece bu şirketin üyeleri Kodak’tan ham film alma hakkına sahip olmuşlardı. Sinsice düşünülüp uygulamaya konan bu sistem, sektör üzerinde ciddi bir denetim oluşturdu. Ancak bu tekelleşme çabaları nafileydi ve öyle kalmaya mahkûmdu. Oluşturulan sendikalara üye olan kuruluşlar gerek üretim kapasiteleri açısından, gerek sinema zevki her geçen gün gelişen izleyicinin beklentilerine yanıt vermek açısından yetersiz kalıyordu. Çünkü şirket düşük bütçeli, sabit kazanç getiren bir-iki makaralık yapımlarla yetiniyordu. Buna karşılık, büyük bütçeli projeleri gerçekleştirebilecek sermayeye sahip olan yapımcılar safdışı kalmaktaydı. Öte yandan, sinema işletmecileri, bu mekanizmaya bağlı olmayan yapımcıların ve sanatçıların yaptığı filmleri

daha çekici bularak, tercihlerini onlar yönünde kullanmaya başladılar. Sinema Patentleri şirketine karşı mücadele veren kişiler, dünya sinemasının gelişim serüveninin başaktörleri olarak değerlendirilebilir. Bunlar arasında, başlangıçta sadece sinema işletmeciliği yapan, fakat sonraları Sinema Patentleri şirketinin sunduğu filmlerden hiç memnun kalmayan Carl Laemmle ve William Fox gibi isimler de vardı. Sonuç olarak, 1909-1913 yılları arasında, gangster filmlerindeki acımasız saldırı sahnelerini aratmayan bir savaş yaşandı. Sinema Patentleri şirketinin tuttuğu kiralık katiller, şirkete bağlı olmayan yapım evlerine baskınlar yapıyor, kameraları ve diğer teknik araç-gereçleri kırıp döküyorlardı. Bu yapımcılar ise, mal ve mülklerini güvenlik görevlileriyle korumaya çalışıyorlardı. Sinema salonlarında patlayan bombalar, yaşanan arbedeler, yavaş yavaş, Hollywood'un doğuşuna ortam hazırlıyordu.

Baskılara boyun eğmek istemeyen yapımcılar, içinde bulundukları olumsuz koşullardan kurtulmak için ülkenin öbür ucuna göç ettiler. Güney Kaliforniya, yıl boyu çekim yapmaya olanak tanıyan, son derece yumuşak bir iklime sahipti. Los Angeles varoşlarında kendiliğinden oluşan atölyeleri ve alelacele kurulmuş dekorları barındıran sıradan bir kasaba, 1913'te 'Hollywood' adını aldı. Aynı yıl, New York'taki 'Astor' sinema salonunda, yönetmenliğini Enrico Guazzoni'nin yaptığı, dokuz perdelik *Quo Vadis?* adlı filmin ön gösterimi yapıldı. Ücretin bir buçuk dolar olmasına karşın büyük ilgi gören ve beğeni toplayan İtalyan yapımı bu film, zaten kan kaybeden Sinema Patentleri şirketine vurulan son darbe oldu. Artık yeni elemanların, büyük sermaye ve geniş çaplı projelerin yolu açılmıştı.

Bütün bu serüvenler, D. W. Griffith'in yaratıcılık kariyerinin tarihsel arkaplanı olarak değerlendirilebilir. Sinemaya 1907'de, oyuncu olarak giren ve çok geçmeden film yönetmeye başlayan Griffith, 1909'a gelindiğinde artık ünlü bir yönetmendi. 1907'de, Victorien Sardou'nun yazdığı *Tosca* eseri üzerine uyarlanan senaryosunu Edison'un film şirketine sundu. Fakat Edvin S. Porter senaryoyu, sahne sayısının çok olduğu gerekçesiyle geri çevirdi. Bu red, bir çelişki gibi görünebilir ama, Griffith'in yaratıcı gücü üzerinde bir uyaran etkisi yarattı.

Yaptığı filmlerde sahne sayısını giderek artıran Griffith, özellikle edebiyattan yaptığı uyarlamalarda, işlenen temayı perdeye bütün boyutlarıyla ve gerçekçi bir şekilde yansıtabilmek için, ortamın ve kamera konumlarının çeşitli olması gerektiğini düşünüyordu. Sözgelimi, 1909'da Jack London'ın *The Golden Louis* [Altın Düşkünleri] adlı öyküsünü çekerken, yüz ifadeleri yakından görülebilsin diye, kamerayı olabildiğince oyuncuların yüzüne yakın yerleştirmişti.

Alfred Tennyson'ın manzum eseri *Enoch Arden*'dan uyarlanan *After Many Years* [Seneler Geçince] adlı, 1908 tarihli yapımda daha da ileri giden Griffith, yakın çekimlerin yanı sıra, duygusal etki yaratmak amacıyla geri dönüşlere ve paralel kurguya da el attı. Bu filmde, eşinden haber alamayan Annye Lee'nin kaygı dolu yüzünün çok yakın çekimini, ıssız bir adadaki eşi Enoch'u gösteren sahne izler. Filmde Annie Lee'yi oynayan Linda Arvidson bir keresinde yönetmene “Nasıl oluyor da hikâyeni sıçramalarla, konudan konuya ani geçişlerle anlatıyorsun?” diye sormuş. Griffith'in yanıtı, “Charles Dickens böyle yazmıyor mu?” olmuş.

Sinematografiye özgü anlatım dili, ilhamını, yaptıkları teknik araştırma ve buluşlarla bu dilin oluşmasına katkıda bulunan bilim insanlarından olduğu kadar, sonsuz heyecan ve fantastik hayal güçleriyle bu işe katılan ve sinemanın bir sanat olarak gelişmesinde büyük rol oynayan Méliès, Cecil De Mille, Griffith, Eisenstein gibi sanatçılardan almıştır. Hatta sanatçıların bu konudaki katkısı, bilim insanlarınınkinden çok daha yoğun ve önemli olmuştur.

Yüz yılı aşkın geçmişiyle tek başına bir sanat dalı olan sinemanın özü görüntüdür. Günümüzde, çok isabetli olarak, güzel sanat dallarının bir iletişim ve dil biçimi olduğu kabul edilmektedir. Bu bağlamda, sinema ile yazılı/sözlü dil arasında benzerlikler kurulmaya çalışılarak, planların paragraflara, planlar arası geçişlerin de virgüllere denk olabileceği belirtilmektedir. Ancak filmin en küçük birimi sayılan planın (çekim), bazen paragraftan çok daha fazla bilgi içerdiği, daha geniş bir anlam taşıyabildiği gerçeğini göz ardı etmemek gerekir.

Sinema dilinin ana malzemesi olan hareketli görüntü, evrensel bir anlatım biçimi olarak değerlendirilebilir. Görüntü dilinden yararlanma düzeyi, elbette, sinema sanatçısının yeteneğine bağlıdır. Cansız aygıt (kamera), tek başına asla anlamlı bir dünya yaratmaz. Dolayısıyla, sinema sanatçısının filmlerinde gözlediğimiz sinematografik dünyanın niteliği, onun kameranın vizöründeki gözü ve zekâsıyla ilgilidir. Bir başka deyişle, sinemacı, yararlanabileceği bütün teknik ve sanatsal olanakların yanı sıra, hayal gücünü de seferber ederek kendini ortaya koyacaktır.

Görüntünün sahibi, görüntüyü talep eden yönetmen; mimarı, görüntü yönetmeni; onun ortağı da sanat yönetmenidir. Bu üçlünün duyguları ve hayalleri somutlaştıran birlikteliği, fiziki olduğu kadar düşünsel ve duygusaldır da. Başka sanatlarda olduğu gibi sinemada da düşünce ile şeklin, bir başka deyişle içerik ile biçimin bir bütün olması gerektiği kabul edilmektedir. Yani, biçim içerikli, içerik biçimli olmalıdır.

Stiller, yöntemler ve teknikler ne kadar değişirse değişsin, sinema büyüsüne biçim veren klasik parametreler değişmeyecektir. Sinema görüntüsünün altyapısını oluşturan genel parametreler şunlardır:

1. Çerçeveleme
2. Aydınlatma
3. Çekim ölçekleri ve çekim tarzı - anlatım şekli (sinematografi).

Bu arada, çekim ölçeklerinin bir kurgu unsuru yani yönetmenin yaratıcılığının bir parçası veya görsel öğe olduğu tartışmalıdır.

II. Çerçeve - Kompozisyon

Çerçevesiz resim bedensiz ruh gibidir.
Vincent van Gogh

1. Değişen, Değişecek Çerçeve

Ressamlar, yağlıboya tablolarının ölçülerine ve biçimine her zaman önem vermiş ve yapacakları resimde, seçilen çerçevenin boyutlarını esas almışlardır. Ressamlar, resmin sınırlarının yani çerçeve(leme)nin anlamının kompozisyonun anlamıyla örtüştüğünü önceden sezmişlerdir. Bir çerçevenin var oluşu bile, kendi başına, içerisine mutlaka seyircinin dikkatini çekecek önemli bir şeylerin yani uzaklıklara açılan bir uzam parçasının yerleştirileceği anlamına gelmektedir.

Çeşitli sanat dallarına özgü eserlerin değerlendirilmesinde, kompozisyona ilişkin görüşlerimizi açıklarken 'uzam' kavramından kaçınmamız olanaksızdır. Resimlerin yüzeyleri değerlendirilirken sıkça kullanıldığı için, bu sözcüğün anlamı konusunda herhangi bir sorun olmadığı düşünülebilir, ancak görsel sanatlardaki anlamını eksiksiz bir şekilde açıklamak hiç de kolay değildir. Görsel sanatlarda uzam sadece bir yerleşim alanı değil, kendine özgü kurallara göre oluşan bir öğedir. Bulunduğumuz fiziksel ortamlarda yer alan bütün nesneler yerçekimi, aydınlatma ve atmosferin etkilerine bağlı bir düzene sahiptir. Ortamın algılanması da, görme organımızın özellikleriyle ilişkilidir. Nesnelerin ölçekleri görüş açımıza bağlı olarak değişir; birbirini örten nesnelerin arkası

görünmez ama hareket ettiğimizde, öndeki nesneler sanki kenara çekiliyor ve arkalarındaki nesnelerin üzerini açıyor gibi görünür.

Bir tabloya bakarken gördüğümüz ve hayal ettiğimiz alan da kendine özgü birtakım ilkeler temelinde oluşur. Aslında, gördüğümüz manzara, çerçeve içine alınmış bir görüntüdür ve tabii ki, bir yüzey üzerine oturmaktadır. Fakat içerisine herhangi bir nesne ya da figür çizildiğinde bu çerçeve adeta genişler, görüntü üçboyutluluk kazanır ve çerçevenin dışına taşmaya başlar. Bütün bunlara karşın, seyirci yüzeyle ilgili duygusunu kaybetmez. Yerçekimi, söz konusu alan içerisinde, kendini figürlerin ve yapıların dikey konumlanmasıyla gösterir.

Uzaktaki nesneler ön plandakilere kıyasla daha küçük olmayabilir fakat görüntü yüzeyinde mutlaka daha yüksekte yer alır. Burada hayali köşegenler de önem kazanır; izleyicinin bakışı, sanki çerçevenin sol aşağısından hayali bir dikey çizgiyi izleyerek yükselip çerçevenin içerisine girer ve sağdan, aşağı inen düşey bir çizgiyi izleyerek çerçeveyi terk eder. Bu arada, çerçevenin sol tarafında yer alan herhangi bir nesne, belli belirsiz görünecektir. Psikologlar, bu çelişkiyi, izleyicinin çerçevenin sol kenarını bir yükseliş ve merkeze yönelim, sağ tarafını ise iniş ve çerçeveden çıkış olarak algıladığı şeklinde açıklamaktadır. Çerçevenin solunda yer alan bir nesne, sağda ve eşit yükseklikte yerleştirilmiş bir nesneye kıyasla yerçekimini yenmiş, sağdaki ise yerçekimine yenilmiş gibi algılanır. Bu algısal ilkelerin sinema sanatında da geçerli olduğu düşünülebilir.

Sergei Eisenstein’a göre, sanat dünyasında iki tür çerçeveleme vardır. Birincisi, Avrupa’da kullanılan yöntemdir. Bu yöntemde ressamlar, genellikle belirlenen çerçevenin içerisini, gördükleri ya da hayal ettikleri nesnelerin resimleriyle donatırlar. İkincisi, Japon geleneğinde kullanılan yöntemdir. Burada, önceden belirlenmiş bir çerçeveye göre, hayatın bir parçasını ‘kesip çıkarmak’ esastır. Kuramcılar, sinema sanatında her iki yöntemin de kullanıldığı fikrindedir.

Uzayın sadece belli bir parçasının çerçeve içine alınması, sanatsal bir eylem olarak değerlendirilebilir. Sinemacı, izleyicinin dikkatini kendi seçtiği mekânlar, nesneler, kişiler ya da kompozisyonlar üzerine

odaklamakla, Dziga Vertov'un demeçlerinde değindiği yönetmenlik sisteminin ilk basamağına adım atmış olur: "Seyirciyi, şu veya bu görsel öğeyi, benim uygun bulduğum şekilde görmek zorunda bırakırım. Seyircinin gözü, kameranın iradesine tabi tutularak, sırayla olayların ayrıntılarına yönlendirilir…"

Aslında, görüş alanının bir parçasını çerçeve içine almak, görüntü yönetmenine önemli bir sorumluluk yükler. Çünkü o, seçtiği çerçeveye rastlantısal ya da önemsiz ayrıntıları değil ciddi konuları, önemli noktaları yerleştirmek zorundadır. Bu gerçeğin bilincinde olmadan, dış dünyanın bir parçasını çerçeve içine almanın hiçbir anlamı olmayacaktır.

Görüntü yönetmeni, görsel düzenlemesini, eni boyu belli bir düzlem olan bakaç üzerinde yapar. Ancak, bu küçücük düzlemin yani çerçevenin eni boyundan daha geniştir. Bu çelişki, insan gözüne has bir özellikten kaynaklanmaktadır. Gözümüzün yatay görüş açısı, dikey görüş açısına kıyasla daha geniştir ve bu özellik, sinemadaki çerçeve formatlarında dikkate alınmaktadır.

Senkron çekimler için tasarlanmış günümüz kameralarının bakacı, boyunun enine oranı 1'e 1,37 olan bir dörtgen şeklindedir. Bu oranın bulunuşu, W.K.L. Dickson'ın, Edison'ın ünlü laboratuarında *kino-fonograf* adı verilen cihazda yaptığı çalışmalara dayanmaktadır. Dickson'ın elde ettiği çekimler/kareler, eni 1 inç (2,54 cm), boyu ise 0,25 inç uzunluğundadır. Bu boyutlara göre oluşan 1'e 1,33 oranı, Edison tarafından da kabul edilerek onaylanmıştır. Sessiz sinema dönemindeki çalışmalarda, rastlantısal ya da bilinçli olarak tercih edilmiş bu oranın, çoğu yağlıboya eserin çerçevesinin oranlarıyla örtüştüğü bilinmektedir.

Sesli sinemanın gerçekleşmesi, konuşan kişilerin (dialog) gösterilmesi ihtiyacını da beraberinde getirdi. Bu ihtiyacı karşılayacak bir çerçevelemeyi 1'e 1,33 formatıyla yapmak güç olduğu için, çerçeve oranları 1'e 1,37 olarak değiştirildi. Standart 35 mm pelikül üzerinde, 1'e 1,37'den daha büyük bir çekim çerçevesinin oluşturulması olanaksızdır.

20. yüzyılın sonuna doğru, 'sinerama' olarak isimlendirilen bir film gösterim tekniği gelişti. Çerçeve formatı 1'e 2,6 olan bu gösterim

tekniğinde perdede oluşan görüntü, salondaki izleyicinin görüş açısını neredeyse bire bir kapsamaktaydı. Sinerama tekniğinin kullanıldığı film çekimleri, yatay olarak 136 derecelik bir alanı görebilen üç mercekle, eşzamanlı ve üç film üzerine çekim yapabilen özel kameralarla yapılırdı. Ancak, bu gösterim türü, beraberinde getirdiği teknik sorunlar nedeniyle çok geçmeden rafa kaldırıldı. Sineramadan vazgeçilmesinin nedeni, üç mercekle üç film üzerine kaydedilen komşu görüntüler arasındaki ‘dikişler’in sinema perdesi üzerinde fark edilmesiydi. Bu olumsuzluk doğal olarak görüntünün bütünlüğünü bozuyor, izleyenleri rahatsız ediyordu.

‘Sinerama’ uygulamadan kalktı fakat sinemacıların, kameranın görüş açısını genişletme düşü güçlenerek devam etti. Sonuçta, 70 mm pelikül üzerine çerçeve oranı 1’e 2,2 olan ve ‘geniş format’ olarak tanımlanan bir çekim tekniği ile, ‘geniş perde’ türü diye adlandırılan ve 35 mm pelikül üzerine optik sıkıştırma tekniğiyle çekilen, ancak gösterim sırasında 1’e 1,85 ile 1’e 2,35 oranlarında genişleyebilen bir başka çekim tekniği bulundu. Ne yazık ki, geliştirilen bu çerçeve boyutları, dikey kompozisyon üzerinde nitelikli görüntü düzenlemeleri yapmak için uygun değildi.

Eylül 1930’da Hollywood’da düzenlenen bir panelde, çerçeve boyutlarının farklılaştırmasıyla ortaya çıkan sorunlardan “bizleri pasif yatay kompozisyon tercihine mahkûm eden perdenin üzücü ve iğrenç üst sınırı” diye söz eden Eisenstein, bu cesur çıkışını “güçlü yılmaz, aktif dikey kompozisyonlara övgüler yağdırmak istiyorum!” diyerek tamamlamıştı. (С.Медынский. Компонуем кадр Москва. Искусство.1992) [S.Medınskiy, Kompozisyon düzenlemesi. Moskva. İskusstvo yayınevi.1992]. Eisenstein, bu düşüncelerini daha da ileriye götürmüş, bilinen tüm dörtgenleri içerecek, farklı boyutlarda ‘dinamik/değişebilir dörtgen’ kavramını ortaya atmıştır. Daha öncesinde Abel Gance ve André Debrie de benzeri denemelerde bulunmuşlardı.

Günümüz sinemasında da, bu yaratıcı düşüncelerin peşi bırakılmış değildir. Değişebilir oran ve ölçeklere sahip bir gösterim sistemi oluşturma çabalarının bugünkü örneği ‘poliekran’ (çoklu ekran) sistemidir. Ancak, bu sistem de gereken yaygınlığa ulaşamamıştır. Belirtmek gerekir ki, sinema

tekniği ister istemez ilerlemektedir ve beyazperdedeki dörtgenin bundan sonraki kaderini kimse kestiremez.

2. Hareket Devamlılığı - Anlatı Kompozisyonu

Yaratıcılık dünyasında benimsenen ve kullanılan kompozisyon, anlam olarak, uygulamalı sanat dallarının anlatım tarzı ve teknikleriyle doğrudan ilişkilidir. Sinema sanatında kompozisyon farklı anlamlara gelmektedir. Sözgelimi, bir film, çeşitli sekans ve sahnelerin düzenlenmesiyle, bir başka deyişle görüntüyü oluşturan nesnelerin/malzemelerin çerçeve ve perde yüzeyine yerleştirilmesiyle var olan bir görsel-işitsel kompozisyon olarak değerlendirilebilir.

Bir sanat filminin yapım sürecindeki her çekimin görsel kompozisyonu, senaryoda öngörülen dramatik kompozisyona göre sıralanan sekansların görsel-kurgusal çözümlemesiyle doğrudan ilişkilidir. Çerçeve kompozisyonu, yapım-yönetim sürecinin bütün aşamalarında göz önünde bulundurulması gereken bir unsurdur. Sekansların görsel-kurgusal çözümlemesini gösteren çekim senaryosunun hazırlanması, mizansen ve çekimlerin düzenlenmesi, aydınlatmaya esas olacak set çalışmaları, çekimler, hatta karakterlerin ve sanatsal stilin şekillenmesini sağlayan ham görüntünün kurgusunun, hep kompozisyon göz önünde bulundurularak yapılması gerekir.

Dramatik bir ürün olan film, sekans ve sahnelerden oluşur. ‘Sekans’, aynı mekânda geçen ve tek bir dramatik eylem içeren çekim ya da film parçasıdır. Bir sekansın belli bir zaman, tek bir mekân ve aynı oyuncularla gerçekleşen parçasına ise ‘sahne’ adı verilmektedir. Sekanslar ve sahneler, dramaturjik eylemlerin tek tek film-pelikül parçaları üzerine yapılmış çekimlerinden oluşmaktadır.

Kurgulanmış görüntülerin kesintisiz bir şekilde gösterilmesiyle, konu, perdede, zaman ve mekân içinde yeniden canlandırılır. Perdede izlenen olayların oluşumu ve gelişimi, sinemaya özgü yöntemlere yani kurgusal

işlemlere bağlı olarak gerçekleşir. Bu yöntemler, sinemacıya, gerçek zaman ve gerçek mekân unsurları üzerinde rahatça oynaması için geniş olanaklar sağlar; ayrıca, betimlemelerin anlatım gücünü de artırabilir. Bulunuşu sessiz sinema dönemine dayanan kurgu yöntemleri günümüzde de önemini korumaktadır.

3. Kompozisyon: Çerçeve İçi Öğelerin Birbiriyle Bağlantıları

Her çekim, yani kameranın bir kez çalıştırılması ile durdurulması arasında kaydedilen görüntüler, kompozisyon ve kurgu birimi olarak değerlendirilir. Fakat bir çekimin, yukarıda vurgulanan anlamda en küçük birim olabilmesi için, çekimde yer alan nesnelerin de, kameranın da minimum düzeyde hareket etmesi gerekir. Çünkü belirli bir yoğunlukta oyuncu ve kamera hareketi içeren herhangi bir çekim, adeta kurgu unsurlarıyla donatılmış bir çekim özelliği gösterebilmektedir. Sesli filmlerde, perdede izlediğimiz her çekim bir görsel (optik) ve işitsel (ses kayıtlı) görüntü olarak değerlendirilir. Sesli filmlerdeki görsel öğeleri ses öğelerinden, söylenenlerin anlamını da eylemlerin doğasından ayrı tutmak olanaksızdır. Film yapımı ve yönetiminde, çekim planı ile kurgu planının ayrı şeyler olduğunun bilincinde olunması gerekir. Kameranın bir kere çalıştırılıp durdurulması ile pelikül üzerine kaydedilen görüntü, çekim planı olarak değerlendirilir. Ancak çekimlerde, kamera, işin gereği olarak aksiyonun öncesinde başlatılır, aksiyon bittikten sonra durdurulur. Kurgu planı ise, nihai kurguda son şeklini ve yerini almış belirli bir eylem içeren çekimdir. Çekim planlarının uzunluğu çekimin teknik koşullarına, kurgu planının uzunluğu ise filmin içeriğine bağlıdır. Dolayısıyla, her filmin uzunluğu, kurgu planlarının uzunluğu kadardır.

Sekans konusuna gelince; sekans, izleyicinin film seyrederken algıladığı, betimlenmiş bir bütündür. Dolayısıyla, sekanslar çekimlerden oluşurlar. Sekansların kompozisyonu ise, zaman ve mekân içerisinde yapılan bir betimleme olarak görülmelidir. Bu, sinematografiye has özelliklerden

biridir. Söz konusu kompozisyon, dramaturji temelinde, fakat görsel biçimin bütünlüğü bozulmadan, yani aydınlatma, ton ve renk dengesi gözetilerek yapılır.

Sekansları oluşturan çekimlerin her biri, dramatik kompozisyonun bir parçasıdır. Her çekimde, süre giden dramatik eylemin bir parçası gösterilir. Yani, çekimlerin kompozisyonu üzerine çalışılırken, hiçbir çekimin kendi başına, bağımsız bir öğe olarak düşünülmemesi gerekir. Her çekim, yerleştirileceği sekansın ve kurgu zincirinin bir halkasını oluşturur. Daha genel bir ifadeyle, her çekim, görsel kurgusal kompozisyonu oluşturan öğelerden sadece bir tanesidir. Her çekimin görsel düzenlemesi dramatik içeriğe ve çekim senaryosunda öngörülen sekansın kurgu zincirinde o çekimin tuttuğu yere bağlıdır. Çekimin görsel yapısında senaristin, yönetmenin, sanat yönetmeninin, kısaca bütün yaratıcı ekibin payı vardır. Fakat bu yapının kurucusu, yani tasarımını yapan da, çekimini gerçekleştiren de görüntü yönetmenidir.

Senarist, öyküsünü zaman içerisinde gerçekleştirir; yönetmen bu öyküyü mekân içerisinde yönetir; oyuncular karakterleri canlandırır; ama “Çekim yapıyorum” ifadesini sadece görüntü yönetmeni kullanabilir. Daha doğru bir ifadeyle, kamera önündeki oyun ya da olayları, kameraya takılı pelikül veya manyetik bant üzerine ‘çeken’ kişi, görüntü yönetmenidir.

Çekimler için tasarlanan kompozisyonun genel amaçları şunlardır:

• Seyircinin dikkatini çekmek.
• Oyuncuların anlatım gücünü perdeye yansıtmak ve onları bu gücü göstermeye teşvik etmek.
• Ton, renk uyumu, gölge/ışık oyunları gibi görsel öğeleri etkili ve planlı bir şekilde işlemek.

Kompozisyona yüklenen bu işlevler, hem tek çekimler hem de bütün bir kurgu zinciri için geçerlidir. Yeri gelmişken, seyirci üzerinde psiko-fizyolojik etkiler yaratabilen çekim yöntemlerinin de göz ardı edilmemesi

gerektiğinin altını çizelim. Sözgelimi, hareketli kamera çekimleri, alt ve üst açıların kullanımı, kompozisyonun bir sinemasal görüntü gibi var oluşunu sağlar; ayrıca görüntünün, dolayısıyla bütün filmin anlatım gücünü artırır.

Her kompozisyonun bir merkezi vardır. Bu merkez, çekimi yapılan olayın parçalarını birbirine bağlayan nokta ya da gösterilen nesnenin tanımlanmasını sağlayan ana öğedir. Görsel yapının ‘baş belaları’ diyebileceğimiz parametreler, çekimde yapılan çerçevenin sınırları ve konunun yani kompozisyonun anlamsal merkezidir. Kamera, önünde gerçekleşen eylemin temel öğelerini belirler ve anlamsal yoğunluk taşıyan kesimini ‘bulur’; bu kesim, çekime geçildiğinde kompozisyonun merkezi olarak değerlendirilir.

Bir kompozisyonun merkezi, kameranın görüş açısında, çerçeve içerisinde bulunan nesnelerden ‘çıkan’ ve bu nesnelerin etkileşim özelliklerini yansıtan hayali çizgilerin kesişme noktasıdır. Bu anlamsal merkez rolünü, bazen, kompozisyondaki en önemli yönelim üstlenir. Hayali çizgilerin kesişme noktası, bazen de, dramatik çatışmanın en dinamik, en yoğun olduğu nokta üzerine kurulur. Bir konu ya da kompozisyonun merkezi çeşitli şekillerde tanımlanabilir, ancak yapılan tanım nasıl olursa olsun, görsel bilginin temel öğelerini barındıracaktır. Yukarıda sıkça değindiğimiz ‘çizgiler’, kolayca tahmin edilebileceği gibi, gözle görülmez fakat sanal olarak apaçıktır. Seyirci onların peşinden gider, onların yönünü izler. Zaten sanat dallarının varoluşu, izleyici, okuyucu ya da dinleyicilerin hayal gücü ve fantezilerinin seferberliğine, canlılığına da dayanmıyor mu!

Bir yüzey üzerindeki resmin merkezinin konumu, görme organımızın fizyolojik özellikleriyle doğrudan ilişkilidir. Gözün, ışığı algılayarak bizlere net ve ayrıntılı bilgi veren en aktif öğesi, göz çukurcuğunun arka yarım küresinin merkezinde yer almaktadır. Perdedeki görüntüleri izlerken de, bakışlarımız doğal olarak öncelikle resmin merkezine yani eylemlerin yoğun olduğu merkeze yönelir. Tabii ki bunun istisnaları olabilir. Görüntüdeki ana konu ve bu konuyu canlandıran nesneler, çeşitli şekillerde yer değiştirebilir. Bu değişime koşut olarak, kompozisyonun anlamsal merkezi de resim yüzeyinde hareket edecek, yer değiştirecektir. Böyle

durumlarda, görüntü yönetmeni, kameranın konumunu değiştirir ve oluşan yeni koşullara uygun kompozisyon düzenlemesini yapar. Her yeni düzenlemenin nasıl yapılacağı gerçek hayatta, dolayısıyla çekilecek sahnenin içeriğinde saklıdır. Çekim uygulamaları ise, tamamen sanatçının düşünceleri temelinde, onun yorumu doğrultusunda gerçekleşir.

Tüm bu açıklamalarda vurgulanmaya çalışıldığı gibi, konunun anlamsal merkezini belirleyen, görüntü yönetmeninin keyfi olarak verdiği bir karar değildir. Bu merkezin kim ya da neresi olacağı, yaşanan somut durumlara yani o noktadaki sahneye bağlı olarak belirlenmektedir. Seyirci neye bakmalıdır, onun dikkatini neler çekmelidir? Bir başka deyişle, gösterilen eylemin ya da konunun en önemli kısmı neresidir? Bu sorunun yanıtı, kompozisyonun düzenlenmesi sürecinde de esas olan, sanatçının gerçekleştirmek istediği hedeflere göre değişir. Bu durumda anlamsal merkez, yapılan kompozisyondaki nesne etkileşimlerini, verev hayali çizgileri kendine çeker gibidir. Daha önce de değinildiği gibi, bu hatlar gözle görülmez elbette, fakat gösterilen bir eylem anlaşıldığında, o eylemi oluşturan çekimlerde (kompozisyonlarda) bu çizgilerin sezilmesi mümkündür. Bazen bu çizgiler, kişilerin, canlıların ya da mekanizmaların sadece yer değiştirmelerine işaret eder. Bir başka durumda, örneğin bir sahnede oyuncuların bakışlarının yönünü, aralarından birinin niyetlendiği bir eylemin belirtisini ya da bu eylemin sonucunu gösterir.

Kompozisyonun kuvvet çizgileri olarak nitelendirilebilecek bu çizgiler, çekimde yer alan konu ya da nesnelerin gerçek ortamdaki ilişki ve etkileşimlerini yansıtır. Bu ‘gerçeğe benzetme’ çabası, fiziksel ilişkiler kadar, karakterlerin çeşitli duygularını ve ruhsal durumlarını yansıtan hayali çizgilerin yaratılmasını da içerir. Bu çizgiler genellikle apaçık ‘görülür’, kolaylıkla sezilirler. Bazen de üstü örtülü bir şekilde bulunur ve sadece çok dikkatli ve duyarlı izleyiciler tarafından algılanabilirler.

Açıklamaya çalıştığımız kuvvet-bağlantı çizgileri, çerçevedeki kişileri başka kişi ve/veya eşyalarla, eşyaları başka eşyalarla ilişkilendirir ya da doğa güçlerinin insan üzerindeki etkilerine işaret eder. Görüntü yönetmeni, çekim ortamındaki kişiler ile nesneler arasındaki etkileşimi sezinler ve

görüntü düzenlemesini buna göre yapar. Çekimlerin anlamlı olabilmesi, görüntü yönetmeninin bu etkileşimi sezebilme ve sezdiklerinin gereğini yapabilme derecesine bağlıdır. Bunun başarılamadığı durumlarda yapılan çekimler birbirleriyle örtüşmeyecek, görüntünün anlatım gücü azalacak, belki de bütünüyle yok olacaktır.

Tekrar vurgulamakta yarar var: Kompozisyonun düzenlenmesi sürecinde, görüntü yönetmeni, çerçevelediği görüntünün merkezi ile resimler arasındaki etkileşimin bilincinde olmalıdır. Nesnelerin ve kişilerin hareketlerine bağlı olarak görüntünün merkezi de tabii ki hareket edecek, yer değiştirecektir. Bu olgu karşısında görüntü yönetmeninin vereceği karar somut koşullara bağlıdır. Şimdi şu soruyu sormanın sırası geldi sanırım: Acaba bir kompozisyon içerisinde iki tane, hatta daha fazla anlamsal merkez olabilir mi? Bu soruya olumlu yanıt vermek mümkün olmasa gerek, çünkü insanlar önlerine gelen herhangi bir görüntüde dikkatlerini genellikle tek bir kişi ya da nesne üzerine odaklar. İzleyicinin dikkatini, onda farklı duygular uyandıran kişiler veya nesneler çeker. Kuşkusuz, bakışlar arada bir resim yüzeyinin bir noktasından diğerine geçebilir fakat insanoğlu, konuşan iki kişinin söz, jest ve mimiklerini aynı anda ve aynı derecede algılama kapasitesinden yoksundur. Sesli sinemayı sessiz sinemadan ayıran özelliklerden biri, insanın bu özelliğiyle ilişkilidir.

Bir kompozisyonun nasıl olacağı, bazen diyaloglara bağlıdır. Buna karşılık, monologsuz ve diyalogsuz çekimlerde, kompozisyon merkezi görsel ayrıntıların anlamsal ilişkileri üzerine kurulur.

Hiç kuşkusuz, sanat dünyasında herhangi bir anlatım şeklinin benimsetilmesi ya da dayatılması söz konusu olamaz. Bu bağlamda, iki ve daha çok anlamsal merkezi olan kompozisyonların düzenlenmesi pekâlâ mümkündür. Ancak bunun bir şartı vardır: Böylesi bir biçim belirsizliğine yönelmenin gerisinde, eser sahibinin (yönetmen, görüntü yönetmeni) belirli bir anlatım biçimi yaratma ya da yaratma tercihi olmalıdır. Sözgelimi izleyicide ikircik, belirsizlik gibi duygular uyandırmak, perdedeki karakterin ileride yapacağı eylemin nedenini ya da sonucunu öngörmenin

olanaksızlığı gibi karışık dürtüler oluşturmak ve benzeri amaçlar söz konusu olduğunda anlamsal merkez sayısı artırılabilir.

Sonuç olarak sanatçı, düşüncelerini hayata geçirmek için kullanacağı anlatım araçlarını denetimi altına alır, onları bilinçli bir şekilde ve seçerek kullanır; bazen de alışılmışın dışında, farklı anlatımlara yönelerek, var olan ilkeleri bilerek bozar. Dolayısıyla, sanat dünyasında ikonlaşmış uygulamalar söz konusu değildir. Her şey yaratıcının niyetine, düş gücüne ve tabii ki sanatsal yeteneğine bağlıdır.

4. Kompozisyon Dili

Her çekim somut bir hayati durumu yansıttığından, her kompozisyon da tektir, biriciktir. Aynısı asla yapılamaz, bulunamaz. Ancak kaleydoskop sonsuzluğunu andıran kompozisyon çeşitliliği içinde, benzer özellikler taşıyan kompozisyonları ayırt etmek mümkündür. Görüntü düzenlemeleri ya da kompozisyonlar, öncelikle ‘kapalı’ ve ‘açık’ olarak ikiye ayrılmaktadır:

• KAPALI KOMPOZİSYON: Bu tür kompozisyonlarda yer alan nesneler arasındaki sanal etkileşim çizgileri resmin merkezine yönelik, neden-sonuç ilişkileri resim içerisine kazınmış gibidir. İzleyicinin çerçeve içindeki somut bir olgu üzerine odaklanması istendiğinde, yönetmen / görüntü yönetmeni, yapı olarak kapalı kompozisyonları yeğler. Kapalı kompozisyon içerisinde gelişen eylemler aynı çerçeve içerisinde başlar ve sonuçlanır. Kural olarak, bu tür çekimlerin başka bir görsel desteğe ihtiyacı bulunmaz. Söz konusu düzenlemeler olayın içeriğine dayandırıldığı için seyirci tarafından kolaylıkla algılanır. Bu kolaylığı sağlayan, görüntüdeki kişiler ile nesneler arasındaki etkileşimi gösteren sanal çizgilerin eşzamanlı olarak bir arada bulunması, birbirine kenetlenmesidir. Bu hayali çizgilerin biri diğerinin anlamına ve anlaşılmasına katkıda bulunarak, bütün bir çekimin içeriğine açıklık getirir.

• AÇIK KOMPOZİSYON: Nesneler arası ilişkileri yansıtan ve çerçeve dışına yönelmiş sanal çizgiler üzerine kurulan bir düzenleme/kompozisyondur. Bu tür düzenlemelerde neden-sonuç ilişkileri, kural olarak, resim yüzeyinin içerisine doğru değil, tam tersine, resim çerçevesinin dışına doğru yoğunlaşır. Bu nedenle, kurgu zincirinde açık kompozisyonlar varsa, devamına, sürekliliği sağlayan ve düşünceyi tamamlayan çekimlerin eklenmesi gerekir. Açık kompozisyon içerisinde meydana gelen herhangi bir eylem tek başına bir anlam ifade etmez, anlam olarak eksiktir. Buradaki temel öğeyi çevredeki öğelere bağlayan sanal çizgilerin yönü merkezden dışarıya doğrudur. Bu çizgiler çerçeve dışına taşarak, görüntüdeki nesnenin ya da kişinin çerçeve dışındaki bir eylemle ilişkiye geçeceğinin ipuçlarını verir adeta. Bu yüzdendir ki, seyirci, söz konusu düzenlemeleri bir bütünün parçası gibi algılar ve izlemekte olduğu kurgu cümlesinin nasıl gelişip sonlanacağını merak eder. Seyircinin böyle bir beklenti içine girmesinin nedeni, açık kompozisyondaki güç çizgilerinin yönü ve yarıda kalmışlığında saklıdır. Bu çelişkiye seyirci kitlesini yönetme açısından bakıldığında, açık kompozisyonların seyirci üzerindeki etkisinin daha yoğun olduğu söylenebilir. Kurguda devamlılığı gerektiren bu tür kompozisyonların, dramatik açıdan da daha heyecan verici olduğu tartışılmaz.

Kapalı kompozisyonlarla kıyaslandığında, içerik açısından ve biçimsel olarak izleyicileri etkilemede daha üstün olan açık kompozisyonlar, sinematografik değer bakımından da üstündürler, çünkü açık kompozisyonlar kurgu olmadan var olamazlar. Onları ortaya çıkaran, anlaşılır kılan, kurgudur. Ressamlar kapalı kompozisyonları tercih eder. Ne de olsa, tablo, resim, fresk ve mozaikler tek bir kompozisyondan ibarettir. Buna karşılık, sinematograf, kurgu gibi, zaman ve mekân içerisinde gelişen ve genişleyen olanaklar sunan, güçlü bir yaratıcı araca sahiptir.

Görsel sanatlar alanında, kompozisyonla ilgili olarak, ‘istikrarlı-dingin’ ve ‘istikrarsız’-huzursuz kavramları sıklıkla kullanılır.

• İSTİKRARLI (DİNGİN) KOMPOZİSYON: Dingin kompozisyonun yapısını oluşturan sanal çizgiler, genellikle, resim yüzeyinin merkezinde, dik açıyla kesişirler. Dingin kompozisyonun ana bileşenleri, rahatlık ve süreklilik izlenimini yaratmak amacıyla, çerçevenin içerisine düzenli ve eşit aralıklı bir şekilde yerleştirilir. Kompozisyonun dingin olması, çekimin yapısına aydınlık ve açıklık getirerek, seyircinin algılamasını kolaylaştırır.

• İSTİKRARSIZ KOMPOZİSYON: Burada, çerçeve içinde yer alan öğeler arasındaki etkileşimden doğan sanal çizgiler dar açıyla kesişerek, bir endişe ve tedirginlik havası yaratırlar. Hareketli kompozisyonlardaki nesneler, sıklıkla, kameraya diyagonal gelecek şekilde yerleştirilir. Ressamlar, iki boyutlu tuval üzerinde hareket izlenimi yaratmak için daha çok köşegen (diyagonal) üzerine yapılandırmayı tercih eder ve bu türlü betimlemeleri ‘dinamik kompozisyon’ olarak adlandırırlar. Dinamiği, hareketi sergileyen, sadece sinemaya özgü birçok araç vardır. Ressamların ve sinemacıların ‘dinamik’ sözcüğüne yükledikleri anlamlar değişkendir. Sinema sanatının ciddiyetinin farkında olmayanlar, kompozisyonun, çekim anında kameranın görüş alanına giren, keyfi olarak seçilmiş nesnelerin gelişigüzel bir şekilde düzenlenmesinden ibaret olduğunu düşünürler. Buna verilebilecek en iyi yanıt, herhalde, Leonardo da Vinci’nin şu sözüdür: “Akıl olmadan, kendi deneyimine dayanarak ve gördüklerine göre çizen ressam, karşısına koyulmuş her şeyi taklit eden ama hiçbiri hakkında bilgisi olmayan ayna gibidir.” (С.Медынский. Компонуем кадр. Москва. Искусство.1992). [S.Medınskiy, Kompozisyon düzenlemesi. Moskva. İskusstvo yayınevi.1992].

Sinema perdesi, üzerine herhangi bir görüntü yansıtılmadığı sürece, boş bir dörtgenden ibarettir. Projeksiyondan süzülen ışık huzmesinin perdeye ulaşmasıyla, perdede oluşan aydınlık ve gölgeli kısımlara ilişkin izlenimlerimiz de değişmeye başlar. Perde yüzeyinin her kısmı, üzerine düşen ışığın yoğunluğuna göre ‘ağırlaşır’ ya da ‘hafifler’. Işık arttıkça perdeye hafiflik, incelik, hoşluk egemen olur. Işık azaldığında ise, perdenin karanlık kısımları sıkıntılı, iç karartıcı bir izlenim yaratır. İnsan olarak bu

tür değerlendirmelere olan yatkınlığımızın nedeni, psikolojik alınganlıklarımızda saklıdır. Gökyüzüyle ilgili olarak yaptığımız, ‘açık’, ‘parlak’, ‘pırıl pırıl’, ‘masmavi’ ya da ‘ağır’, ‘zifiri’, ‘kapkaranlık’ vb. nitelemeleri düşünün. “Hava kurşun gibi ağır” dediğimizde, zihnimizde canlanan, pamuk misali bulutlar değil, gri-siyah bulutlarla kaplı bir gökyüzü olacaktır.

Sinema perdesinin tam ortasına koyu bir leke/nesne yerleştirildiğinde, dengeli bir kompozisyon elde edilir. Bu lekenin merkez dışındaki herhangi bir noktaya kaydırılması, izleyicinin bazı bilinçaltı duygularını harekete geçirir ve o çerçeveye denge kazandırmak için bir şeyler yapma zorunluluğu doğurur. İzleyicide bir dengesizlik izleniminin oluşmasının nedeni bu duygularla açıklanabilir.

Perdedeki lekelerin renk doyumunu ve boyutlarını, seyirci, görüntünün ‘ağırlığı’ çerçevesinde değerlendirir. Kompozisyon dengesinin izleyici üzerindeki etkisi de, lekelerin ve ayrıntıların yerleşimine doğrudan bağlıdır. İnsan zihni, perdeden yansıyan bilgileri büyük bir duyarlıkla algılar. Dolayısıyla, izleyici duygusal izlenimlerine dayanarak ussal sonuçlara varabilir, olayların ve olguların özünü araştırabilir ve değerlendirebilir. Aslında, kompozisyon yapısının algılanmasını belirleyen, görsel ve işitsel izlenimlerin bütünüdür.

Çekim kompozisyonu, resim ve fotoğraf kompozisyonundan farklı olarak, sabit kalmaz; çekimlere bağlı olarak sürekli değişir. Çekimi yapılan olay ve olguların anlamı, temposu, doğası da sürekli olarak değişip gelişir. Resim yüzeyinin herhangi bir kısmında anlam değişikliği olduğunda, kompozisyonun dengesi de aynı kalmaz.

Diyagonal yani köşegen, bir dörtgenin karşılıklı köşelerini birleştiren çizgidir; dörtgenin içindeki çizgilerin en uzunudur. Köşegen herhangi bir kompozisyonda yapının eksenini oluşturduğundan, resim yüzeyindeki pek çok nesne köşegen üzerine yerleştirilmekte, bu sayede biçimler ve hacimler daha açık bir şekilde görülebilmektedir. Kompozisyon içerisindeki dikey ve yatay çizgiler, seyirci tarafından birer dinginlik ve kararlılık göstergesi olarak algılanır. Köşegen ise, sanki bu dinginliğe karşı koyar ve hareketin

başlatıcısı gibi algılanır. Bu özellik, köşegenin, çerçevenin kenarlarına eğik olmasından kaynaklanmaktadır. Diyagonal düzenlemelerin izleyenlerde kararsızlık, istikrarsızlık ve kaygı hissi uyandırdığı, tecrübeyle sabittir. Dolayısıyla, kompozisyon oluşturmada, köşegen, en dinamik çizgi olarak değerlendirilmektedir.

Ressamlar hareketi öne çıkarmak için, yaptıkları resimlerin kompozisyonlarında çoğunlukla köşegenin bu etkisinden yararlandılar, çünkü resimde, herhangi bir hareket için gerçeklik duygusu yaratmada diyagonal kompozisyondan daha etkili ve inandırıcı bir düzenleme yoktur.

Daha işlevsel kompozisyonlar elde etmek için diyagonal çizgisinin kullanımına sıkça başvurulur, çünkü diyagonal üzerine yapılandırılmış kompozisyonlarda, alan derinliği ve hareketin dinamiği çok daha açık bir şekilde görülebilir. Ayrıca, bu çizgi üzerinde hareket eden kişiler ya da nesneler, bir dizi gösterge açısından sürekli olarak şekil değiştirir. Çekimin derinliklerine doğru ilerledikçe enine, boyuna ve uzunluk olarak küçülen nesnenin yeri, çerçeve içerisindeki öteki nesnelere kıyasla hissedilir şekilde değişir. Sonuç olarak, izleyenin zihninde, nesnenin gerçek ortamda hareket ettiği izlenimi oluşur. Ancak, kompozisyonda diyagonal üzerine yapılandırma yöntemi kullanılırken, bu yöntemin sadece biçimsel bir teknik/oyun olduğu unutulmamalıdır. Önemli olan, bu tekniğin öngörülen çekim içeriğiyle örtüşmesidir.

Diyagonal yapılandırma, çekim düzenleme türlerinden sadece biridir. Bu düzenle oluşturulan ortamda, hareket eden nesnelerin biçimleri hızla değişir; hareketlerin dinamiği vurgu kazanır; resim yüzeyi ekonomik, en uygun ve en dolgun şekilde kullanılabilir; çekimin içeriği renk kazanır. Bu olumlu sonuçların arkasında ‘köşeden köşeye uzanan’ hattın bulunduğu muhakkaktır.

5. İzlenimlerin Parçalanması: Ritim

Duygularımız ve izlenimlerimiz, çoğu kez, belli bir sınıflandırma esas alınarak kimi alt bölümlere ayrılır. Bu görüngü, ‘ritim’ olarak tanımlanmaktadır. Hareket ve biçimleme yöntemlerini gelişim açısından irdelediğimizde, o biçimlemeler içerisinde gelişen işlemlere özgü çeşitli ritimlerin ayırdına varırız.

İnsan kalbi belli bir ritimle atar. Gece ve gündüz, mevsimler ve yıllar da belli bir ritimle akar. Dalgalar, sahile ritmik bir şekilde çarpar. Bu örnekleri çoğaltmak mümkün; çünkü doğa olayları, kendine özgü, eşsiz bir döngüsel ritim barındırır. Aynı şekilde, bütün hareketler ve sesler de ritim öğeleri barındırır. Sözgelimi, günlük hayatımız ritmik olarak akıp gider, şiir sanatı bütünüyle ritim üzerine kuruludur. İçsel duygularımız sayesinde bir heykeltıraş, mimar ya da ressamın eserindeki ritmik yapıyı değerlendirip algılayabiliyoruz. Bu sanat eserleri, deyim yerindeyse cansız, hareketsiz biçimlerden oluşur. Ancak, duygularımızın seferber olması sayesinde, o biçimlere ilişkin düşüncelerimiz, ister istemez, eserin sunduğu ritim normlarıyla örtüşür. Mimari yapılardaki sütunların konumları, izleyende belli bir ritim duygusu uyandırır. Tarihi kentlerin korunması amacıyla yapılan kale duvarlarında tekrar eden girinti-çıkıntı ve pencereler, tümüyle ritim unsurları taşıyan nesnelerdir. Çok özel bir ‘biçim oluşturma aracı’ olan ritim, hem estetik algımızı parçalara bölen, hem de söz konusu parçaları birleştiren, bir araya getiren bir işlev görür.

Biçimi oluşturan tekdüze öğelerin tekrarlarını bütün duyu organlarımızla fark edebilir, oluşan ritim duygusunu bir müzik eşliğinde işitebilir, görsel bir eserde görebilir, ya da dokunarak o ritmik uyarıları hissedebiliriz. Algılar, şu veya bu duyu alanından diğerine kolaylıkla geçirilebilir. Örneğin, bir yağlıboya tabloya baktığımızda, buradaki görsel ritmin yanı sıra, gördüğümüzün ‘müziğini’ de ‘duyabiliriz.’

Ritim olgusunun niteliği, farklı etkiler yaratır. Örneğin tekrarlar, izleyicinin algısını kolaylaştırır, kompozisyonu oluşturan öğeleri kolaylıkla fark etmesini sağlar. Johann Sebastian Bach’ın ünlü füglerinde olduğu gibi, aynı öğenin (bu örnekte aynı müzik tümcesinin) tekrarı-varyasyonu sayesinde izlenimler daha bir yoğunlaşır. Bileşenlerin niteliksel

değerlendirmeleri tek seferde yapılır. İzleyici, yaptığı değerlendirmeyi yeterli bulmalıdır ki, sonraki tekrarları yeniden çözümleme gereksinimi duymasın. Fakat bir noktayı unutmamak gerekir ki, ritim olgusunun kaynağı aşırı-abartılı, göstermelik olduğunda, yapılacak betimleme, biçimsel öğelerin çözümlenmesine odaklanılıp içeriği görmezden gelinmesine neden olabilir, yani ortaya bir formalizm ihtimali çıkabilir. Tabii ki, kullanıma göre, ritim unsurları farklı roller üstlenecektir. Bir ritmik kompozisyonun daha çok kişi ya da figür tarafından oluşturulduğu, yani ritme kişi veya figürlerin konumlarının şekil verdiği durumlarda, ritim bir süsleme aracı olmaktan çıkıp, içeriğe katkı sağlayan bir öğe haline gelir.

6. Sol Sağa Eşittir

Dengeli kompozisyonlar sıralamasının en başında, kuşkusuz, simetrik kompozisyon vardır. Kompozisyon, aynasal simetri esasına göre düzenlenir ve bu düzende, parçalar çerçeveye göre sağ ve sol olarak değerlendirilir. Latince kökenli olan ‘simetrik’ sözcüğü, oranlı, eşit anlamına gelir.

Çevremize dikkatlice baktığımızda, hem bitkiler ve hayvanlar dünyasında, hem de cansız doğada simetrik biçimlerin her yanı sardığını kolayca görebiliriz. Bir ağaç yaprağı, bir kar tanesi ya da bir kelebek – hepsinin yapısının temelinde simetri vardır. Hayvanların ve kristallerin yapıları da simetri esaslarına uygun olarak tasarlanmışlardır. Simetrinin olağanüstü duyarlığa sahip türleri, somut dünyamızın yapılanmasına katkıda bulunurlar. Bu bağlamda, aynasal simetri, kendine özgü, tek bir olay gibi değerlendirilebilir. Söz konusu simetri, iki karşıt parçanın, düz perde üzerinde, eşit ve dengeli bir şekilde birleşmesinde kendini belli eder. Eşit parçaları ikiye bölen çizgi, ‘simetri ekseni’ olarak adlandırılır. Bu çizgi, çerçeveyi farklı yönlerde bölebilir fakat en sık rastlananı, resim yüzeyini dikine, yani sağ-sol olarak bölen eksendir.

Kompozisyon simetri üzerine kurulduğunda, ilk bakışta, sıradanlaştırılmış, tekdüzeliğe mahkûm edilmiş gibi görünür. Perdede

mevcut olan bir parçanın aynasal tekrarına gerçekten ihtiyaç var mıdır? Bir ikinci nüsha oluşturmanın ne anlamı olabilir? Belki de gereken, bunun tam tersini yapmaktır – çerçevenin ikinci yarısını, görsel bilgileri pekiştirecek ya da zenginleştirecek, farklı eylemler ve nesnelerle donatmak daha ussal olmaz mı? Kuşkusuz, böyle bir düşüncenin de ussal yanları vardır. Ancak, kompozisyon oluştururken, duyduğumuz denge özlemini göz ardı etmemek gerekir. O zaman da şu sorunun yanıtını aramak gerekir: Acaba, dengeli bir kompozisyon peşindeki yolculuğun hangi noktasında durmak gerekir?

Simetrik kompozisyon hem kolaydır, hem de insanda ciddiyet ve rahatlık duygusu yaratır. Bu tür kompozisyonlarda, verilmek istenen ileti ikiye katlanarak daha anlaşılır ve inandırıcı bir nitelik kazanır. Simetrik kompozisyonun parçaları arasında karşıtlık ya da dengesizlik yoktur, olması da söz konusu değildir. Simetrik kompozisyona, armoni ve bir sona ermişlik duygusu egemendir. Bu arada, unutulmamalıdır ki, simetrik kompozisyon uygulamalarını sakin ve dingin eylemlerle özdeşleştirmek doğru olmaz. Çünkü görsel öğelerin çerçeve içerisinde simetrik bir şekilde düzenlenmesi, biçimsel bir yöntemdir. Çerçeve içerisinde gerçekleşen eylemler ise ele alınan konuya, işlenen temaya bağlıdır. Simetri kuramları, sinema çalışmalarındaki kompozisyon uygulamalarında olduğu gibi, resim sanatı için de geçerlidir. Eğer simetri, kargaşa ve düzensizliğin karşıtı olan sükûnet ve dinginliğin bir göstergesi ise, diyalektik olarak, tabii ki bu kavramın zıddı da olacaktır. Simetrinin zıddı asimetridir.

Bu arada, bütünüyle simetrik ya da asimetrik bir dünyanın olanaksız olması gibi, o dünyayı yansıtan çekimlerdeki kompozisyon da, yapı olarak tam anlamıyla simetrik olamaz. Esasında, her resim yüzeyinde simetrik ve asimetrik yapılanmalar etkileşim içerisindedir.

Simetriyi çekici kılan başlıca özellikleri nelerdir? Bu çekiciliğin sırrı nerede saklıdır? Yukarıda değindiğimiz gibi, kuşku götürmez bir dengenin, sükûnetin, dinginliğin göstergesidir simetri. Etkisi son derece açık olan simetrik düzenlemelerde, izleyicinin algılaması çerçeve dışına çıkmadan, resim yüzeyinin içerisinde gerçekleşir, çünkü simetrik yapıda ana merkez kolayca algılanabilir. Böylesi bir yapıda parçalar birbiriyle çatışmaz;

tersine, bir parça diğerine güç verir, onu pekiştirir. Aynı iletiyi içeren iki kompozisyonla karşı karşıya olan kişi için de aynı şey geçerlidir. Simetrik yapı, uyumlu ve algılanması kolay bir görsel düzenleme tarzıdır.

7. Aydınlık, Seçiklik ve Okunurluk

Kompozisyon, çekim sürecinin önemli öğelerindendir. Filmin yansıtılacağı perdenin formatı, görüntünün teknik niteliği, filmin izlenme koşulları, kurgu uygulamaları vs., önceden belirlenmiş öğeler olarak kompozisyonu etkiler. Bu öğeleri yaratıcı ve bilinçli bir şekilde kullanabilme yeteneği, kompozisyonu düzenleyenin özgül betimleme kültürüyle doğrudan bağlantılıdır.

Perdeye yansıyan görüntüde ve tabii ki ondaki kompozisyonlarda aranan başlıca özellik, çekim içeriğinin açık ve anlaşılır olmasıdır. Bir başka deyişle, çekimde gösterilen nesnelerin, hızla ve kolaylıkla ayırt edilebilmesinin sağlanması gerekir. Perdeye yansıyan ve kurgu aracılığıyla yapılan açıklamalarda, nesne biçimlerinin olası okunaksızlığı (görsel gürültü), seyircinin algılamasını engelleyebileceği gibi, karakterlerin ortaya koyduğu oyunun etkisini de azaltır, hatta bütünüyle yok edebilir. Ayrıca, çerçevenin içinde yer alan her kişi ya da nesnenin, çekim içeriğiyle bağlantısı olmalıdır; çekimin içeriğiyle bağlantısı olmadığı için eylem dışında kalan kişiler ve nesneler mutlaka çerçeve dışında bırakılmalıdır. Sadece bu konuda gösterilecek titizlik bile, içeriğin anlaşılmasına önemli bir katkı sağlayabilir.

İzleyici, düzenlenen çerçeve içerisindeki eşyaların oylumlarını, biçimlerini, renklerini ve mekân içerisindeki konumlarını kolayca kavrayabildiğinde, perdede izlediği olayların da anlamını kavrayabilecektir. Dolayısıyla, çekim mekânını önemsiz eşyalar ve gereksiz ayrıntılardan arındırmak gerekir.

Çekimin optik ve ton merkezi konunun özüyle örtüşmeli, ışık-gölge efektleri kişilerin ve eşyaların biçimlerinin algılanışını engellememeli; diğer

yandan da, çekimler monoton, düz ve sıkıcı da olmamalıdır.

Kompozisyon düzenleme sürecinde aşırı geniş açılı objektif kullanımı ve gösterişli çekim açılarının, eşyalarda biçim, boyut ve perspektifte bozulmalara neden olabileceğini, hatta biçimleri tanınmaz hale getirebileceğini unutmamak gerekir.

Görsel kompozisyonun açık seçik olması gerekliliği, temel olarak, kurgu parçalarının perdedeki gösterim süresinin kısa olmasından kaynaklanmaktadır. Görsel kompozisyonun anlaşılır olması için, filmdeki her sekansta ve sekansı oluşturan çekimlerin kurgusunda ussallık ve stil bütünlüğü olmalıdır. Kurguda ussal, anlamsal ve görsel bir bütünlüğün olmaması, izleyiciyi hayal gücünü zorlamak durumunda bırakacaktır. İzleyici perdede yakalayamadığı ilişkileri keyfi ve öznel bir şekilde yeniden kurmaya çalışırken, doğal olarak, karakterleri algılayışındaki bütünlük ve derinlik bozulacaktır.

Rus yönetmen Vsevolod Pudovkin: "Yapısal kurgu, sahneyi ayrı ayrı parçalardan oluşturmaktadır, bu parçaların her biri seyircinin dikkatini sadece olgu için önemli olan öğeye toplamaktadır. Bu parçaların sırası gelişigüzel olmamalı, hayali bir gözlemcinin dikkatinin doğal değişmelerine uygun düşmelidir" der. (V.İ.Pudovkin. Sinemanın temel ilkeleri. Çev. Nijat Özön. Bilgi yayınevi.Ankara). Ona göre, "perdede, bir parça diğerinin arkasından ussal bir şekilde, sıçramadan, anlamsız bir uyaran içermeden gelmelidir. Söz konusu parçalar arasındaki ilişkiler açık seçik olarak fark edilmelidir. İlişki anlamsal yük taşıyabileceği gibi, bütünüyle biçimsel, görünür de olabilir. Burada, kavramsal/felsefi ve biçimsel/formalist/görünür bağıntı şekillerinin yanı sıra, çeşitli ilişki türleri de yer alabilir, fakat herhangi bir bağıntı türünün mutlaka işin içinde olması gerekir. Aksi takdirde, kurgunun devamlı gelişen, özlü ve anlam yüklü eylem oluşturma amacı, hiçe indirgenmiş olacaktır." (В.И.Пудовкин. Собрание сочинений. 3 тома.Том 1.Москва.1974). [V.İ. Pu¬dovkin.Külliyatı. 3.cildin1.bölümü Moskova.1974).

Aslında (idealde), her hangi bir çekim-eser görsellerinin geneline işaret etmekle yanı sıra, söz konusu genelin unsurlarını içeren ve tıpkı bir usta

ressamın imzasını taşıyan hediyelik bir/tek tablo gibi olmalıdır.

Kurgu aracılığıyla, çekimler arasındaki kavramsal/felsefi ya da biçimsel bağıntıları ‘açık seçik’ şekilde kurmak ve perdede izlenen eylemlere devamlılık kazandırmak için, yönetmen ve görüntü yönetmeni, çekim sırasında kurgu ilkelerini mutlaka göz önünde bulundurmalıdır. Başka bir deyişle, kurgusal çekimler yapmalı, filmi kurgu ilkeleri temelinde, kurguyla bir arada tasavvur etmelidirler.

Bir sekans ya da sahneyi oluşturan çekimlerin betimsel bütünlük oluşturması gereğini mekanik bir tarzda da algılamamak gerekir. Kurgusal kompozisyondaki stil bütünlüğünün sürekliliği, kompozisyonu oluşturan her çekimdeki aydınlatma, optik ve resimsel düzenlemenin tekrarlanması anlamına gelmez. Böyle bir yaklaşımla, sekansa veya sahneye bütünlük değil taklitçilik ve monotonluk egemen olacaktır. ‘Stil bütünlüğü’yle kastımız, konuya-temaya özgü kompozisyon biçimlerinin uyumlu bir şekilde oluşturulmasıdır. Kurgu parçalarıyla oluşturulan kompozisyonlar anlaşılır ve ussal olduğunda, stil bütünlüğünden söz edilebilir. Kurgu, betimleme açısından da bütünlük göstermelidir; ancak bundan, betimleme amacıyla yapılan görsel düzenleme ve aydınlatmanın standart, parçaların içeriklerinin ise basmakalıp olacağı anlamı çıkarılmamalıdır. Tam tersine, özgün ve beklenmedik bir yaklaşımla yapılmış betimlemeler, izleyicinin ilgisini çekmede daha başarılı olabilir. Beklenmedik ve özgün kompozisyonlar içeren çekimlerde, ortaya çıkan içeriğin anlaşılır olması, elbette kritik önem taşır.

8. Konu ve Çevresi

Görüntü düzenlemenin yani kompozisyonun temel işlevlerinden biri, izleyicinin dikkatinin örgütlenmesi ve yönetilmesidir. İzleyenlerin ilgisini çekmenin yolu, başta ele alınan konunun içeriğinin, ek olarak bu içeriğin sunumunun özgünlüğünden geçer. Sözgelimi, sıradan bir kamera açısıyla yapılan çekimlerin izleyenler üzerinde kalıcı bir etki bırakması beklenemez.

Buna karşılık, alışılmadık bir kamera açısıyla gösterildiği için farklı bir nitelik kazanmış veya öteki nesnelerden farklılaşmış nesneler ve eylemler, seyirciyi cezbedecektir. Özgün bir açı ve kusursuz bir çerçeveleme ile yakalanan izleyici dikkatinin, bunun sonrasında da sürdürülebilmesi gerekir. Görsel izlenimlerdeki çeşitlilikle, izleyicinin dikkati sürekli kılınabilir. Unutulmamalıdır ki, tekdüzelik, sıkıcılığın habercisidir.

Araştırmalar, izleyicinin dikkatinin sinema perdesi üzerinde kalma süresinin kısa olduğunu göstermektedir. Öyle ki, perdedeki bir dakikalık bir çekimi (28 m), izleyici güçlükle izleyebilmektedir. Dolayısıyla, dikkatin sürekli kılınması, ancak etkileyici replikler ve sözel ifadeler ya da ilginç eylemlerle mümkün olabilir.

Film izleme eylemi, insan bakışının, göreli olarak sınırlı bir alana odaklanması ve zihnin başkaca bir şeyle meşgul olmaması şartına bağlıdır. Oysa, insanın duyu organlarının en hareketlisi gözdür. Uyur durumda bile, bu organın doğal düzeni harekettir.

Bir insanı izlerken, kürsüdeki bir konuşmacıyı ya da sahnedeki bir oyuncuyu dinlerken, izleyici olarak, yaptıklarımızda özgürüzdür; istediğimizde bakışlarımızı temel nesneden ayırabilir, başka birine yöneltebilir, görme alanımızı daraltıp genişletebiliriz. Ama, aynı konuşmacıyı ya da oyuncuyu sinema perdesinde izlerken, görüş açımız adeta zorunlu bir şekilde tek bir noktaya takılı kalır. Dahası, hayatın gerçeğine aykırı olarak, bakışların istem dışı bir şekilde donuklaşması, izleyicinin psikolojik durumunu etkileyip, onu yorgun düşürebilir.

Konuşma veya söyleşi çekimlerinin kompozisyonu ve kurgusunda, görüntüye bir hareket katmak gerekir. Kurguda kısa çekimlerin kullanılması, hareketli kamera çekimleri, görüş açısı ve çekim ölçeklerinin çeşitlendirilmesi gibi uygulamalar, bu amaca hizmet edecektir.

Hareketli kamerayla yapılan çekimlerde, sinemaya özgü perspektif oyunları görülebilir. Bu oyunlarla sağlanan izlenimler sayesinde, seyirci perdedeki sözlü sahneleri, hatta monologları zorlanmadan izler ve dinler.

Görüntü düzenlemesi yapılırken, resimsel öğelerin (ton, renk, resim yüzeyinin doluluk oranı vb.) yanı sıra kinetik öğelerin (nesne, eşya, sis ve

su akış vb.) hareketlerinin temposu da göz önünde bulundurulmalıdır. Çeşitli betimleme hileleriyle, hem hareketsiz sahneleri (konuşma ya da monologlar) hem de dışsal hareket içeren sahneleri sinematografik olarak daha dinamik kılmak mümkündür. Kurgu sırasında, çekim ölçeği ve açıda yapılacak değişiklikler, perdedeki eylemlere daha da hareket kazandıracak ve böylelikle izleyicinin izlenimlerini zenginleştirecektir. Çekim ölçeklerinin değişmesi sayesinde, izlenen olayların farklı ayrıntılarını görmek mümkün olabilir. Sinemada kullanılan uzak ve orta çekimler nesne ya da eylemin bütünüyle ilgili bir görüş sağlarken, nesneler ve olaylardaki biçimlerin değişimi ve bu değişimlerin temposunu da gösterir. Yakın planlar, izleyicinin dikkatini ayrıntılara yönelterek, olayların özüne ilişkin bilgisinin derinleşmesini sağlar. Bu sayede, izleyici olaylara katılmaya hazır hale gelir. Dahası, yakın planların yoğunluğu sayesinde, seyircinin algılaması da hız kazanır.

Farklı kompozisyon düzenlemelerinde yer alan değişkenler de kurguya dinamiklik kazandırır. Bir nesnenin hareketi, bu hareketin yönü ve hızı, o nesnenin çerçeve içerisindeki konumuna bağlıdır. Örneğin, bir nesne veya bir insan, çerçeve içerisinde köşegen boyunca ilerlediğinde, onun bir alan içerisinde gerçekleştirdiği hareketin biçimini algılayabiliriz; ama bu figür kameranın önünden fona ya da çerçevenin kenarlarına doğru ilerlerse, yani onu profilden görürsek, o zaman hareketin temposunu fark edebiliriz. Uzak çekimlerde, resim yüzeyi çoğunlukla doğa manzarası, binalar, gökyüzü gibi hareketsiz öğelerle donatılmaktadır.

Kimi kompozisyon düzenlemelerinde, resim yüzeyinin önemli bir kısmını hareket içeren bir ya da birden fazla öğe kapladığında, çekimdeki hareket temposunun optik duyumu sağlanmış olur. Sözgelimi, bir at yarışının çekiminde, çerçevenin büyük bir kısmını koşucunun vücuduyla kaplar, mekândaki diğer öğeleri ikinci plana atarsak, elde edilen çekimde hareket temposunun optik duyumunu elde etmiş oluruz. Söz konusu çekim hareketli kamerayla yapıldığında, hareketin duyumu daha yoğun olur. Bu tür bir çekimde, durağan ve hareketli öğelerin hareket oranları değişecek ama ön plandaki koşucunun çerçeve içinde kapladığı alan değişmeyecektir.

Aslında her çekimde, harekete kazandırılmak istenen tempo bu zıtlık sayesinde elde edilir. Bir başka deyişle, hareketli çekimlerde, hareketsiz unsurların (binalar, ağaçlar vb.) hareket ettiği izlenimi oluşur; bir görünüp bir kaybolur, koşarak uzaklaşır gibidirler, ya da hareket halindeki ana unsurun hareketini artırarak, perdenin yüzeyinde akıp giderler. Sinematografik görüntüye hareket kazandırılması, anlatım yükünün konuşmalarda olduğu, dışsal hareketlilikten yoksun eserlerde daha fazla önem kazanmaktadır.

9. Zorunlu Seçim

Bütün sanat dalları gibi görsel sanatların da temel hedefi sanatsal imgeler aracılığıyla izleyiciyi duygulandırmak, onun gönlünü almaya çalışmaktır. Bunu başarabilmenin birinci koşulu, elbette, izleyicinin dikkatinin yakalanması ve yönlendirilmesidir. İzleyicinin neye odaklanacağını kendisinin seçmesi gerektiğini savunan düşünce, sanatla ilişkisi olmayanlara özgü ve kesinlikle yanlış bir bakış açısıdır. Hem filmin yönetmeni, hem de görsel düzenlemeyi gerçekleştiren görüntü yönetmeni izleyici dikkatinin yönlendirilmesinde bir tür kılavuzluk yapar. İlgili görsel malzemeyi, üzerine düşünülmüş özgün bir kompozisyon içinde perdeye yansıtarak izleyenlerin dikkatini çekmek ve bu dikkati gösteri boyunca yönlendirmek, yönetmenin temel sorumluluğudur…

Aslında, perde yüzeyinde izlediklerimiz, belirli bir uzam içerisinde düzenlenmiş kişi ve nesne görüntüleridir. Bu bağlamda, herhangi bir oyuncu çekimi iki öğeye ayrılabilir: Nesneler (kişi, cisim) ve fon (dekor, sahne donatımı). Eisenstein, sinema eserini, gözümüzün önünden geçen, dikey olarak düzenlenmiş bir resme benzetmiştir. Bu resmin optik merkezini, çoğunlukla insan (oyuncu) yüzü oluşturur. İzleyicinin dikkatini söz konusu insanın yüzüne odaklamak için, onu fondan, gerekirse çevresindeki kişilerden ayırarak dikkatleri ona yönlendirmek, onu

belirginleştirmek gerekir. Bu amaçla kullanılan çeşitli sanatsal, sinematografik uygulamalardan biri, ton ve renk vurgulamalarıdır.

Renk ve ton vurgulama yöntemleri, sinemada, izleyicinin dikkatinin örgütlenmesini pekiştiren, etkili araçlardır. Fotoğraf sanatında ‘tonların birlikteliği’ olarak bilinen kavramın sinemadaki uygulamasında, görüntü yönetmeninin, bir resmin algılanması sürecinin psikolojik ve fizyolojik yönlerini rehber edinmesi gerekir. Görüntü yönetmeni, çekimlerin fonunda oluşan ışıklı lekelerin aydınlık şiddetini, algılama ilkelerine uygun şekilde ayarlamalıdır. Aşırı aydınlık lekeler/cisimler izleyicinin dikkatini çekerek onu asıl eylemden uzaklaştırır. İzleyicinin dikkatini yanlış noktalara yönelten bu patlamalar gözün uyumunu zedeleyeceği için, renk ve ton duyumu da, doğal olarak, bu olumsuzluktan payını alır.

Kurgu zincirinin herhangi bir çekiminde yer alan aşırı derecede aydınlık bir leke, izleyici tarafından bir ışık patlaması olarak algılanır. Sonrasında, bu patlamanın seyircinin zihninde bırakacağı birbirini izleyen imgeler, kurgu sıralamasının bütünlüğünü de bozacaktır. Söz konusu olumsuzlukları önlemek için, oyuncuların üzerinde, duvarlarda, döşemelerde, verniklenmiş ya da beyaza boyanmış yüzeylerde oluşacak ışık patlamalarını, arka-tepe ışıkların yaratabileceği kızıllıkları sıkı bir şekilde denetlemek gerekir.

Yaratıcı görüntü düzenlemede, ‘aydınlık tonların vurgulanması’ olarak tanımlanan bir yaklaşım vardır. Bununla kasıt, dikkatlerin üzerine çekilmek istendiği nesne ya da kişinin üzerindeki ışığın şiddetini artırarak, onu fondan ya da çevresindeki öteki biçimlerden ayırmaktır. Aydınlık tonların vurgulanması, çekimdeki önemli parçaların görülmesini, dolayısıyla izleyicinin dikkatinin yönlendirilmesini sağlayan bir uygulamadır. Bu yöntem, aynı zamanda, kurguyla bir araya gelerek, ritim olgusuna hizmet edebilen bir öğe işlevi de görür.

Yağmur damlalarının ritmik düşüşü, eşit adımlarla yürüme, metronomun vuruşları ya da bir tekerin düzenli bir şekilde dönmesi vb. ritim olgusunun basit örnekleri olarak görülebilir. Ritim duygusu, belirli görsel ve işitsel uyaranların, önceden tasarlanmış, üzerine düşünülmüş bir şekilde tekrarlanmasıyla yaratılır. Bu duygunun tam olarak oluşması, bir dizi

eşdeğer eylem ve sesin, başat bir hareket ya da ses etrafında gruplaşmasıyla olanaklıdır. Ritmik nöbetleşme seyrindeki bu an, ‘dominant ritmik vurgu’ olarak nitelendirilmektedir. Her tür görsel-işitsel malzemenin sanatsal düzenlemedeki başlıca unsurlarından biri ritmik vurgudur. Sinema uygulamalarında ‘vurgu’, anlamsal olarak kritik önem taşır. Kurgu sırasında, herhangi bir eylemin farklılaştırılması, örneğin bir oyuncunun yakın planda gösterilmesi, vurgu yapmanın basit bir örneğidir. Sinema uygulamalarında görsel-işitsel malzemenin düzenlenmesi-kurgusu, kural olarak, ritim ilkeleri esas alınarak gerçekleştirilir. Ritim, çoğu zaman, ritim ilkelerinden biri olan kurgu parçasının uzunluğu ile yaratılır. Bazen, aydınlık ve karanlığın tonları, yani görsel etkilemenin optik niteliği esas alınır. Sıralanan bu görsel ritim öğeleri, sıklıkla işitsel öğelerle (müzik ve efektler) birlikte kullanılır.

Uzunlukları farklı ve aydınlatmalarında değişik ışık tonlarının kullanıldığı çekimlerin bir araya getirişiyle kurgulanmış parçalarda, ritim duygusu artabilir.

Bir sinema eserindeki sanatsal imgelerin gücü, bu sanat dalına özgü anlatım araçlarının senteziyle oluşur. Söz konusu araçlar şunlardır: Teknik açıdan dengelenmiş konuşmalar, oyuncuların jestleri ve mimikleri, çekim ve aydınlatma yöntemleri, yapım ve kurgu tarzları, müzik.

Karakterlerin oluşumunu ve gelişimini sağlayan, sinemaya has betimleyici kurgu metodu, duygusal etki yaratabilen bir dizi olgu içerir. Bunların en önemlisi görsel-işitsel uyaranlarla yaratılan duyumların çeşitliliğidir. Tonların sertliği ya da yumuşaklığı, ışıkla yaratılan zıtlık, kompozisyondaki dinamiklik vb. öğelerin söz, müzik ve efektlerle bileşimi, istenen duygusal havayı yaratabilir, karakterlere derinlik, bütünlük ve anlatım gücü kazandırır. Görüntü düzenlemesini değişmez kurallara bağlamak da doğru olmaz. Üzerine düşünülmüş kompozisyon uygulamaları, bir durumdan diğerine değişecektir. Ayrıca, görüntü düzenlemesi, senarist, yönetmen ve görüntü yönetmenince öngörülen hedeflere ve görüntüyü inşa eden sanatçıların dünya görüşüne de bağlıdır.

Uzak geçmişten gelen kültür mirasını öğrenmek, eski usta ressamlara özgü görüntü düzenleme uygulamalarını araştırmak gibi çabalar, özelde, sinemada kompozisyonun işlevine, genelde ise sinema dilinin öğrenilmesine hizmet edecektir. Sanatçı (görüntü yönetmeni, yönetmen vb.), tabii ki, söz konusu kültür mirasını olduğu gibi taklit etmek yerine, bu mirası kendi mesleği bağlamında bilinçli ve analitik olarak değerlendirmeyi öğrenmelidir.

Görüntü düzenlemede iki ilkenin rehber alınması gerekir: Duruma uygun kompozisyon uygulamalarında çeşitliliğinin sağlanması ve sinema dilinin özümsenmesi. Elbette, görüntü yönetmeninin elinde bulunan yaratıcı araçları tanımlayıp irdelemek, şu ya da bu uygulamayla elde edilebilecek sonucu tanımlamak mümkündür. Ancak, görüntü yönetmenine özgü görsel düzenleme eylemini ikonlaştırarak, söz konusu yaratıcılığı mutlak kurallara ve reçetelere bağlamak da yanlış olur. Her çekimde yeni sanatsal düşünceler, yeni hedefler ve farklı betimleme tarzlarıyla karşılaşan görüntü yönetmeni, çekim sırasında, bazen daha ilginç ve yaratıcı sonuçları elde etmek için bilinen uygulamaları bilinçli bir şekilde ihlal ederek, sanatına özgü anlatım araçlarını özgürce kullanabilmelidir.

Kompozisyon içerisindeki eşyaların şekilleri, hacimleri, genel tonları, renkleri, yapıları vb. sadece aydınlatma aracılığıyla ortaya konabilir. Aydınlatılmış nesneler, pelikülün üzerine bir ışık tonu ya da renkli resim olarak kaydedilerek perdeye yansıtılır. Sinemada aydınlatma, konu edilen eşyaları, ton ayrıntılarını veya renkleri görünür kılar. Aydınlatma sonucu oluşan gölge ve ışıklar ise, söz konusu eşyaların hacimlerini ortaya çıkarır. Dolayısıyla, her kompozisyon sadece aydınlatma ile görünür hale gelebilir.

III. Aydınlatma

Öykünün içerisinde gelişecek atmosferi yaratan ışık, görüntü yönetmenine özgü bir ayrıcalıktır. O, ışığın efendisidir.
Gabriel Figueroa

1. Yaratıcı: Her Şeyi 'Yaratan' Işık

Çevremizde görebildiğimiz her şeyin yaratıcısı ışıktır. Her şey ışıktan doğar. Görmeyi mümkün kılan, ışık, yani görme organımızı etkileyen elektromanyetik titreşimlerdir. Göz, dalga boyu 380-780 milimikron olan ışınımları ışık ve renk olarak algılar. Çevremizdeki dünyaya ilişkin en yoğun ve en çok bilgi aldığımız duyu organımız gözdür.

Kameranın, çevredeki nesneleri ya da çevrede olup bitenleri 'görmesi' ve onlardaki renkleri ayırt etmesi için, o nesne ve olayların aydınlatılması gerekir. Görüntü yönetmeni neyi konu ederse etsin, hangi yaratıcı ve teknik hedefleri amaçlarsa amaçlasın, tasvir etme, görüntüleme aracı, her koşulda 'aydınlatma' olacaktır. Görüntü yönetmeni, ışığın yönünü ve yoğunluğunu ayarlayarak, bu arada çeşitli aydınlatma tekniklerini kullanarak, yaratacağı kontrastlar dizgesi ile çekimin genel tonunu belirler. Bu öğelerin hepsi, görüntü düzenlemenin ayrılmaz birer parçası olarak görülmelidir. Görüntü düzenlemenin temelini ise gölge ve ışık ayarları oluşturur.

Sinema görüntüsü, bir nesneden yansıyan ışığın, kameranın mercekler sisteminde oluşturduğu o nesneye ait şeklin, arkadaki pelikül üzerine düşürülmesiyle oluşur. Dolayısıyla, perdeye taşınan eşya ya da cisimlere

biçim veren, ışıktır. Aslında, bize çok farklı ve yoğun duygular yaşatan o sinema perdesinde izlediklerimiz, farklı yoğunluktaki ışıklardan başka bir şey değildir. Perdede gördüklerimiz sadece ışıktır. O halde, görüntü yönetmeni, izlenecek filmin görsel yapısını, ışığın yoğunluğunu ayarlayarak kurar. Ele alınan konu ile, ışığın niteliği ve şiddetine bağlı olarak o konunun pelikül üzerinde oluşturacağı görüntü arasındaki ilişkiyi düşünerek eşyalara biçim vermede gösterilecek başarı, büyük ölçüde, görüntü yönetmeninin teknik yeteneğine bağlıdır.

Çeşitli nesnelerin uzaydaki konumları, hareketleri, boyutları, birbirlerine olan uzaklıkları, biçimleri, renkleri ve yapıları, ya da gösterilmek istenen çevre-doğa, kısaca, gözün görebildiği her şey, görüntü yönetmeni tarafından, yine gözün gördüğü şekilde, pelikül üzerine saptanıp perdeye yansıtılabilir.

Çekimlerde, eşyaların şekilleri, büyüklükleri, renkleri ve yapılarının istenen şekilde betimlenebilmesi, büyük ölçüde aydınlatmayla olanaklıdır. Aydınlatması yapılmış konu, pelikül üzerine, aydınlık-karanlık tonlar veya renk ayrıntılarından oluşmuş bir resim gibi kaydedilir ve sonrasında perdeye yansıtılır. Çekimi yapılan nesnelerin renklerinin ve renklerdeki ton farklılıklarının en ince ayrıntılarıyla algılanması, aydınlatmayla sağlanır. Aydınlatma, ışık ve gölge oyunları, eşyaların dokusuna, yüzeyine, ve genel olarak uzama, yaratıcılık açısından geniş olanaklar sağlar. Işık sayesinde, filmik zaman ve mekânın yaratılması ile filmin ton ve renk bütünlüğünün sağlanmasını mümkün kılan aydınlatma efektleri oluşturulur. Son olarak, sinema ve fotoğraf görüntüleri, ışık enerjisi sayesinde elde edilebilmektedir.

2. Zamana, Mekâna veya Sahnenin Havası ve Karakterin Ruh Haline Bağlı Aydınlatma

Sinema aydınlatmasında iki farklı yaklaşım söz konusudur. Birincisi, konunun içeriğine bağlı olmayan uygulamaları içeren ve ‘doğal aydınlatma’ olarak bilinen aydınlatma türüdür. Bu yaklaşımda, güneş, ay ya da bilinen

herhangi bir yapay ışık kaynağından saçılan ışığın yarattığına benzer bir aydınlatma yapılır. Yani burada aydınlatma, öyküdeki zaman ve mekânı gerçekte olduğu gibi yansıtacak şekilde düzenlenir.

İkinci yaklaşım ise, çekimi yapılan ortamın (eylemin) havasını ya da gösterilen karakterin ruh halini yansıtacak bir aydınlatma yapmaya yöneliktir. Sinema dünyasında 'psikolojik aydınlatma' olarak tanımlanan bu yaklaşımdaki uygulamalar çerçevesinde koşullandırma unsuru devreye girebilir. Bazen bu yolda 'doğal aydınlatma' ilkelerinin ihlali, seyircinin belirli duygularını uyandırabilir.

Ressamlar ve sinemacılar, uygulamada, öncelikle sahnenin doğal aydınlatmasını yapar, onun üzerine duygusal-psikolojik aydınlatma öğelerini eklerler. Doğal aydınlatma bir tür altyapı işlevi görür ve üzerine kurulacak olan atmosferik aydınlatmaya –deyim yerindeyse– rehberlik eder. Sinemacı, atmosferik aydınlatma ile doğal aydınlatma arasında bir tür çatışma yaratmak için, doğal aydınlatmanın o 'doğallığını' bilinçli olarak bozar. Bu çelişkinin ilginç yanı, izleyicinin bu tür uygulamaları çoğu zaman dürüstlüğün ve gerçekliğin bir kanıtı olarak algılaması, bu tür bir algılamanın da çekimi yapılan sahnenin dramatik etkisini artırmasıdır.

Sinemanın kendine özgü hareketliliği nedeniyle, görüntü yönetmeninin iyi bir aydınlatma yapabilmesi, bir ressama kıyasla çok daha zordur. Doğal ya da sonradan kurulmuş dekorlarda yapılan iç mekân çekimlerinin işlevsel olabilmesi için, görüntü yönetmeni, aydınlatmayı, yaratıcı hedeflerini de göz önünde bulundurarak, sinemaya özgü ilkeler doğrultusunda gerçekleştirir.

Sinemada iki tür iç mekân çekimi vardır: Doğal iç mekânlarda gerçekleştirilen çekimler ve sanat yönetmeninin çizdiği taslaklara göre kurulmuş dekorlarda yapılan çekimler. Bu iç mekân çekimlerinin kendilerine özgü işlevleri vardır.

Kurmaca filmlerin yapım-yönetiminde, iç mekân çekimleri daha çok özel olarak hazırlanan dekorlarda yapılır ancak son zamanlarda yönetmenler ve görüntü yönetmenleri daha gerçekçi görüntüler elde etmek amacıyla gerçek mekânlarda çekim yapmayı yeğlemektedirler. Bu tercihte sinema teknikleri

ve teknolojilerindeki gelişmelerin de önemli bir etkisi vardır elbette. Söz konusu yöntemlerin hangisi tercih edilirse edilsin, görüntüyü oluşturan ana araç ışıktır ve ışık aygıtlarının yerleştirilmesine ilişkin kimi değişmez ilkeler bulunmaktadır. Sinemacılar, yağlıboya tabloların estetik analizi ve seçkin görüntü yönetmenlerinin deneyimlerine dayanarak, bir ışık yönetimi uygulaması geliştirmiştir. Bu teknolojinin temelinde, aydınlatma alanının, hep gördüğümüz ve tanıdığımız doğal görünümleri içeren parçalara bölünmesi vardır.

Aydınlatma araçlarının özellikleri ve kullanım amaçları ile bunların hangi tür aydınlatmalarda, nasıl, ne oranda ve kıvamda kullanılacakları bilindiği takdirde, uygulamada aydınlatma çeşitliliği ve bütünlüğü sağlanabilmektedir.

Çekim siyah-beyaz olarak yapılıyorsa, elde edilen –film üzerindeki ve perdedeki– görüntü akromatik yani renksiz tonlardan, renkli yapılıyorsa kromatik yani renkli tonlardan oluşacaktır. Çekimler, bu siyah-beyaz ya da renkli yelpazelerin yoğun aydınlık içeren bir parçası kullanıldığında yüksek tonlarda, yelpazenin koyu kısmı kullanıldığında alt tonlarda yapılmış, yelpazenin gri kısmı kullanıldığında ise orta tonlarda yapılmış gibi değerlendirilecektir.

3. Aydınlatma Anahtarları

Görüntü yönetmenliği sanatında, aydınlatma alanının profesyonel terimleri kullanılmaktadır. Sözgelimi, ‘anahtar ışık’ terimi, görüntü yönetmenliğinde, görüntüdeki temel öğenin (ki bu çoğunlukla oyuncunun yüzüdür) ya da çekimin ışıklı bölümündeki (paletindeki) ana konunun aydınlık şiddetini ifade etmek için kullanılır. Çağdaş film malzemeleri ve elektronik görüntüleme sistemleri, doğadaki renklerin ton paletinin tümünü ayırt edebilme gücüne sahiptir. Nesnedeki renkler ve bu renklerdeki farklı tonların başarıyla kaydedilip perdeye aktarılması, kullanılan filmin duyarlığına, banyosuna, çekim ortamında verilen poz değerine ve büyük

ölçüde, aydınlatmanın başarısına bağlıdır. Nesnenin kendi rengi ve barındırdığı tonlar, çekilen sahnede baştan sona yaygın ışık aydınlatması kullanıldığında, özgün olanın aynını verecektir. Başka herhangi bir aydınlatma tarzının uygulaması, görüntüdeki ışık/ton/renk çizimini kökünden değiştirebilir. Çekim setinde, kullanılabilecek çok sayıda aygıt ve düzenek bulunduğu taktirde; görüntü yönetmeni, farklı aydınlatma türlerini harmanlayarak, ışık/gölge, ışık/ton, lokal ya da siluet aydınlatma gibi uygulamaları elde edebilir.

4. Işık, Gölge, Ton ve Lekeler

İç çekimlerde yapılan ışık-gölge aydınlatması, dış çekim şartlarını andırır. Dış çekimde ana ışık kaynağı sayılan ve belli bir eğimle gelen güneş ışığı, iç çekimde taklit edilerek, çok net bir ışık-gölge görüntüsü oluşturulur. Dış çekimlerde güneş ışığının etkisiyle nesnelerden düşen gölgeleri ve nesnelerin kendi gölgelerini dolduran, gökyüzünden yansıyan yaygın ışığın yerini, ışık-gölge aydınlatmasında yapay dolgu ışığı alır. İlk bakışta, iç çekimlerde kolayca yapılabilir gibi gözüken bu aydınlatma türünün bir dizi zorluğu vardır. Bu zorlukların en başta geleni, görüntü yönetmeninin elinde, nicelik ve nitelik açısından güneşle kıyaslanabilecek bir ışık kaynağının bulunmamasıdır. Bu sorunun çözümü için, görüntü yönetmeni, güçlü ışık huzmeleriyle çok geniş alanları aydınlatan ve bu huzmelerin çarptığı biçimlerden yansıyan ışıklarla gölgeleri dolduran o tek ışık kaynağının yerine iki ya da daha çok yapay ışık kaynağı kullanmak zorunda kalır. Burada önemli olan, çok sayıda ışık kaynağı kullanarak, ortamdaki gölge-aydınlık görüntü bütünlüğünün sağlanmasıdır.

Yaygın ışık-ton aydınlatma, çekim yapılacak mekândaki cisimler, eşyalar ve dekorun düzenli ve eşit düzeyde aydınlatılması anlamına gelir. Bu aydınlatma tarzını, dış çekimleri bütünüyle bulutlu bir havada yapmanın, yani çekim alanının eşit aydınlatıldığı durumun bir taklidi gibi değerlendirmek mümkündür. Bulutlu havada yapılan çekimlerde

nesnelerdeki tonların bütün ayrıntılarıyla açığa çıkmasına karşın, nesnelerin hacim olarak büyüklükleri yeterince belirgin olmaz. İç çekimlerde yaygın ışık-ton aydınlatması yapmak çok zor değildir. Göreli olarak geniş bir alanda, farklı noktalardan yönlendirilen merceksiz ve mercekli ışık aygıtlarıyla bu tür bir aydınlatma kolayca yapılabilir. Işık-ton aydınlatması, ışık kaynaklarının üst açıyla yönlendirildiği bir aydınlatma yöntemidir.

LOKAL AYDINLATMA: Herhangi bir yapay ışık kaynağından, örneğin bir sokak lambasından saçılan ışığın oluşturduğu gece aydınlatmasını andıran lokal aydınlatmanın temel özelliği, aydınlık bölgenin, sınırlı bir yüzeyi kapsamasıdır. Lokal aydınlatma, projektörlerin huzme şeklindeki ışıklarının belli bir noktaya odaklanmasıyla elde edilen bir aydınlatma yöntemidir.

SİLUET AYDINLATMA: Cisimlerin veya nesnelerin kendilerinin değil fonlarının aydınlatılmasıyla, yani ön plandaki biçimlerin gölgede bırakılıp çekim derinliklerinin aydınlatılmasıyla elde edilen aydınlatma şekli 'siluet aydınlanma' olarak adlandırılır. O elde edilmek istenen herhangi bir biçim ve özellikteki görüntüden bağımsız olarak, çekim alanındaki her nokta için yeterli fotografik poz değerini sağlayan bir aydınlatmanın gerektiğini unutmamalıdır. Hareket eden nesneleri ve kişileri, kullanılan malzemeleri ve onların renklerini doğru yansıtabilmenin başka bir yolu yoktur.

Görüntü yönetmeni, yaratıcılık için bitmez tükenmez olanaklara sahiptir. Bir eşyanın üzerindeki siyah gölgelerden, bütünüyle beyaz yüzeylere, pürüzsüz ve akıcı bir ton değişimiyle geçilmek istendiğinde, aydınlatma için ya yaygın ışık, ya yoğunlaştırılmış / huzme halinde yönlendirilmiş ışık, veya bu iki yöntemin karışımları kullanılır. Görüntü yönetmeni, ışık oranlarını değiştirerek, zıtlık düzeylerini, bununla da çekimdeki dramatik gerilimleri düzenler.

İç çekimlerde yapılan aydınlatmayla, oyuncu ve dekor üzerinde çeşitli yoğunluklarda karanlık ve aydınlık lekeler, yansımalar ve kızıllıklara ek olarak, gölgeler ve gölgeli lekeler oluşturulur. Böyle bir çekim mekânında,

ışık yoğunluğu bir noktadan diğerine değişir. Buna bağlı olarak, dekor içinde hareket eden oyuncunun üzerinde ışık patlamaları ya da gölgeler oluşabilir. Görüntü yönetmeni, yukarıda değinilen ışık-gölge değişkenlerini bilinçli bir şekilde ayarlayarak, çekim için tasarladığı ışık-ton düzenlemelerini gerçekleştirebilir; görüntü yönetmeni, çekim yapılan mekândaki aydınlık ve gölgeli bölgelerdeki ışık şiddeti ile ışık huzmelerinin açılarını ayarlayarak, aydınlatma dengesini sağlayabilir.

Çekimlerde bir hacim kıyaslaması yapılmak istendiğinde, insanlar ve eşyaların aynı yüzeyde bulunmamaları, görüntünün derinliklerinde hareket etmeleri gerektiği açıktır. Cisimlerin biçimlerini açıkça belirlemek, eşyaların okunurluğunu sağlamak ve çekimde derinlik izlenimi yaratmak için, nesnelerle fon arasında yeterince farklılık oluşturmak gerekir. Bu farklılık, elbette, aydınlatma aracılığıyla yaratılır ve sonuçta ışık tonları olarak algılanır. Işığın bu işlevi sayesinde, perde yüzeyindeki cisimleri ve eşyaları farklılaştırmak mümkündür.

Kurguda yer alan çekimlerin gösterilme sürelerinin kısa olması, sinema aydınlatmasının temel bir özelliği olarak değerlendirilebilir. Sinemaya özgü bu ayrıcalık, ışık, ton ve renk betimi seyrinde/işlevinde önemli, hatta çözümleyici bir rol oynar. Bilindiği gibi, sinema görüntüsünde, eşyaların biçimini ve parlaklıklarını sağlayan ışık-gölge uygulamalarına büyük önem verilir. Aslında, ışık ve gölgeleri düzenleyen görüntü yönetmeni, bir tür kılavuzluk yaparak, izleyicinin bakışını çerçeve içerisindeki ışık ve gölge ayrıntıları üzerinde dolaştırmaktadır. Tek tek kurgulanmış film parçalarının perdede kalma sürelerinin kısa olması nedeniyle, görüntü yönetmeni, çekimlerdeki başat kişilerin ve yüzlerinin çabucak algılanabilmesi için, seyirciye kimi ipuçları vermelidir. Bu ipuçları, öncelikle, ışık-gölge düzenlemeleri ve bu düzenlemelerle yapılan vurgulamalar sayesinde ortaya çıkar.

Hareket halindeki bir oyuncunun vurgulanması, onun, yaratılan kompozisyonda ön plana yerleştirilmesiyle olabileceği gibi, ışık, renk ve ton olarak daha parlak kılınmasıyla da yapılabilir. Ancak, bu klasikleşmiş ilkeyi bir dogma gibi kabul etmek yanlış olur. Nitekim, yukarıdaki örneğin

tam tersi de kullanılabilir; aydınlık bir ortamda önemli bir dramatik durumu sergileyen oyuncunun yüzünün gölgede bırakılması, seyircinin dikkatini çekmek için başvurulan bir yöntem olarak değerlendirilebilir.

Görüntü yönetmeninin hedeflerinden biri, izleyicilerin dikkatini, renk ve ton vurgulamalarıyla, oyuncuların eylemlerine odaklamaktır.

Perdedeki kişilerin aydınlatması ile fon aydınlatmasının ton açısından eşdeğer olması durumunda oyuncuların anlatım gücü kayba uğrar. Benzer şekilde, alacalı fonlar, oyuncunun görünümünü 'okunaksızlaştırarak' anlatım gücünü zayıflatır.

Bir çekim ortamında, aydınlatmayla oluşmuş lekelerin, yansımaların ve gölgelerin niteliklerine, ışığın rengine ve kontrastların derinliğine bakarak, genel aydınlatma kaynağının ne olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin sarımsı ton, aydınlığın titremesi, ışığın çekim derinliğine doğru sert bir şekilde düşüşü, yüksek düzeydeki kontrast, gölgelerin dairevi bir şekilde dağılması gibi özelliklerin, mum aydınlatması efektine özgü olduğu kabul edilmektedir.

Oyuncuların yer aldığı sahnelerdeki aydınlatma efektlerinin titizlikle ve doğru bir şekilde kurulması, görsel yapıyı oluşturma işinin önemli parçalarından biridir. Aydınlatma efektleri bazen zamana ilişkin somut bilgiler (gündüz, gece vb) verirken, gerektiğinde, sergilenen eyleme egemen olan ruh halinin pekiştirilmesine de destek olmaktadır.

Aydınlatma efektleri, yapılan çekimin renk, ton ve kompozisyon olarak betimlenmesini sağlar. Belirli bir sahne için düşünülen havanın yaratılması da, büyük ölçüde aydınlatmaya bağlıdır.

Belirli bir atmosfer yaratılmak istendiğinde, aydınlatma efekti tasarlanırken, doğadaki örneğinin –yani kişileri ve eşyaları aydınlatan güneşin, havadaki aydınlık sayesinde oluşan ışık-gölge manzarasının – esas alınması gerekir. Açık havadaki konular, doğrudan düşen güneş ışığı ve gökyüzünden yansıyan yaygın ışıkla aydınlanır. Güneşten gelen ışık, konu üzerinde, ışık-gölge manzarası oluşturur. Bu manzaradaki ışık-gölge zıtlıkları, gökyüzünden yansıyan yaygın ışıkla yumuşatılır.

Cisimlerin biçimi, yüzeyleri ve dış çizgileri, sadece ışık-gölge bileşimiyle açığa çıkarılabilir. Tabii ki, güneşin sağladığı aydınlatmaya bağlı olarak, çevredeki yüzeylerden yansıyan ışığın eşyalar üzerinde oluşturduğu yansıma ve kızıllıkları da unutmamak gerekir. Sözün özü, bir cismin görünüşünü, biçimini, rengini ve yapısını açığa çıkaran şey ışık, gölge, kızıllık, yansıma gibi aydınlatma öğeleridir. Unutulmaması gereken bir başka nokta da, kişileri ya da nesneleri iç mekânda gösterirken, aydınlatmanın, dış mekândaki doğal aydınlatmanın –yani güneş aydınlatmasının– ilkeleri temelinde kurulması gerektiğidir.

5. Bir Bütünün Parçaları (Bileşimin Öğeleri)

İç mekânda doğal aydınlatmanın bire bir kopyasını yapmak olanaklı olmadığı gibi gereksizdir de. Çekimin temel konusu oyuncular, karakterler ya da eylemler olduğu için, görüntü yönetmeni, elindeki aydınlatma araçlarını öncelikle oyuncunun maharetini göstermek için kullanır. Görüntü yönetmeni iç çekimler için aydınlatma yaparken, öncelikle dramatik eylemin içeriğini, eylemin ve mizansenin özgünlüğünü, oyuncuyu esas almalıdır. Bu yaratıcılık sürecinde aşağıdaki ışık türleri kullanılır:

• ANA IŞIK: Sinemada sönük veya koyu bir görsellikten kaçınmak amacıyla özel bir aydınlatma tekniği geliştirilmiştir. Bu tekniğin esası, belirli bir aydınlatma efektini (sözgelimi, pencereden ya da bir gaz lambasından süzülen ışığı) koruyarak, oyuncunun aydınlatmasını oluşturmaktır. Bu tür aydınlatmalar gerçek hayata ters düşmediği gibi, hem cisimlerin optik olarak net bir şekilde görünmesini, hem de izleyicinin dikkatinin oyunculara yönelmesini sağlar.

Aydınlatma yapılırken, izleyicinin dikkatinin hep çekimdeki eylem üzerine çekilmesi ve oyuncunun mimik ve jestlerinin açık seçik görülmesi gerektiği asla unutulmamalıdır.

Koyu tonların başat olduğu bir çekimde oyuncunun vurgulanması aydınlatmayla yapılmışsa, elde edilen görüntünün optik açıdan düzenlenmiş olarak algılanacağı, tecrübeyle sabittir. Öte yandan, cisimler ana ışıkla aydınlatıldığında uzamsal derinlik hissi de yoğunlaşır. Cisimlerin fona kıyasla daha parlak olması durumunda, çekime, perdedeki çizgisel ve tonal perspektifleri yoğunlaştıran bu his eklenmiş olur.

Nesneye doğru yöneltilmiş ve huzme halinde kullanılan ana ışık, ışık-gölge manzarasını açık ve belirgin bir şekilde oluşturarak, nesnelerin çizgisel ve hacimsel formlarını açığa çıkarır. Aslında, doğadaki günışığı aydınlatmasında olduğu gibi, iç çekim aydınlatmasında da, ana ışık, asıl kaynak ve çıkış noktası olarak değerlendirilebilir. Nesnelerin hacimsel biçimlerine bağlı betimlemeler büyük ölçüde ana ışığın yönelimiyle belirlenir. Yakın plan çehre çekimlerinde, çoğu zaman, diyagonal istikamette yönlendirilmiş yani nesneyi aşağı yukarı 3/4 oranında yapılandıran aydınlatma kullanılır.

Bir nesnenin üzerine ışık huzmeleri şeklinde düşürülen ana ışık, açıkça görülebilen bir ışık-gölge manzarası oluşturarak, nesnelerin fiziksel ve hacimsel biçimlerini açığa çıkarır. Nesnelerin hacim betimlemeleri büyük ölçüde ana ışık kullanılarak yapılır.

• ARKA IŞIK: Arkadan yönlendirilen ve nesnelerin üzerlerinde aydınlık bir şerit oluşturarak çizimsel biçimlerini belirginleştirip, onları fondan ayıran ışıktır. Kafaların ve bedenlerin hacim olarak biçimlerini ortaya çıkaran yansıma ve kızıllıklar da arka ışık aracılığıyla yapılandırılır. Kurulan dekorun mimari şeklini, merdivenlerin basamaklarını, direkleri ve tırabzanları, bunların yüzeylerini açığa çıkarmak, pencere ve kapı aralıklarından süzülen ışık huzmelerini oluşturmak için arka ışığın kullanılması uygun olur, çünkü sadece bu tür aydınlatmayla ışıklı lekelerin parlaklığı yoğunlaşır. Ortamdaki ayrıntıların belirginleştirilmesi ve özellikle parlak kumaş kaplamaların üzerindeki ışık-gölge oluşumlarının işlenmesinde de arka ışık kullanılmakta ve başarılı sonuçlar alınmaktadır.

Büyük dekorlarla yapılan kalabalık çekimlerde, kalabalığı fondan ayırmak amacıyla tepe ışığının kullanılması doyurucu bir sonuç vermektedir.

• FON AYDINLATMA: Dekorların arka yüzeylerinin (fon) aydınlatması, bağımsız aydınlatma aygıtlarıyla, ayrıca yapılır. Bu amaçla, dağınık ışık veren aygıtlar ve projektörler kullanılır. Dekorların fonlarının aydınlatması, o ortamda yapılacak yakın, orta ve uzak çekimler sırasında bozulmayacak ya da setteki çalışma düzenini fazlaca etkilemeyecek küçük müdahalelerle düzeltilebilecek şekilde yapılmalıdır. Dekorların fon aydınlatması, dağınık ışık kaynaklarının yanı sıra, eğimli yani huzme halinde odaklanmış aydınlatma aracılığıyla da yapılabilmektedir. Arka yüzey aydınlatmasının amacı, oyuncunun bulunduğu ortamın açıkça görülebilmesini sağlamak, dekorun mimari özelliklerini görünür kılmak ve alan derinliği yaratmaktır. İç mekânlardaki fon aydınlatmaları, uzak, orta ve yakın çekimlerin tümü için ortaklaşa bir şekilde yapılmalıdır. Özet olarak, yapılan aydınlatma, tasarımlanan bütün çekimlerde kullanılabilmelidir; bu olanaklı değilse, çekim sırasını fazla aksatmayacak, küçük düzeltmelerle, çalışmanın tamamlanmasına olanak sağlanmalıdır.

• DOLGU IŞIK: Dekorların yüzeyinden ve kullanılan ışık kaynaklarından yansıyan ışıklar, ortamın gereği gibi aydınlanması için yeterli olmayabilir. Bu durumda, dağınık ışık kaynakları kullanılarak, dekor alanının her noktasında belli bir aydınlık düzeyi tutturulur. Bu uzamsal aydınlatmanın düzeyi, bazen (örneğin renkli çekimlerde) renklerin belirginleştirilmesi ve gölgelerin yumuşatılması için yeterli olabilmektedir. İç çekim aydınlatmasında kullanılan dolgu ışığı, dış çekimlerde gökyüzünden yansıyan dağınık ışıkla benzerlik gösterir.

Dekor alanının her noktasında, görüntü oluşumuna yetecek yani pelikülü etkileyebilecek düzeyde aydınlatma sağlanabildiğinde, o ortamdaki oyuncunun performansını açığa çıkarmak mümkün olabilmektedir. Dolayısıyla, belirtilen koşullarda elde edilecek siyah-beyaz ya da renkli negatif, teknik göstergeleri bakımından doyurucu olacaktır. Dağınık ışık

özelliği gösteren dolgu ışığı, nesne üzerinde ilave gölgeler oluşturmamalıdır.

Orta ve yakın çekimlerde, dolgu ışıkların neden olabileceği istenmeyen gölgeleri önlemek için, dolgu ışık kaynaklarını –elden geldiğince– kameranın optik eksenine yakın, hatta bu eksenin üzerine yerleştirmek gerekir. Dolgu ışığın görevi, ana ışığın nesne üzerinde oluşturduğu gölgeleri işlemektir. Bu ışık, gölgeleri doldurarak ya da silikleştirerek, çekilen konunun genel atmosferini belirlemede etkili olur. Dolgu ışık, özel olarak yapılmış geniş ışınımlı lambalar, örneğin mat lambalar takımıyla gerçekleştirilebilir. Ayrıca, güçlü ışık kaynakları da dağınık ışık elde etmek için kullanılabilir. Bunun için, ışık kaynağının önüne tül veya mat filtreler takmak gerekir. Özellikle, dekor derinliklerindeki gölgeleri yumuşatma ihtiyacı doğduğunda bu yönteme başvurulur.

Dolgu ışığın dış çekimlerdeki kullanılış amacı ile iç çekimlerde yani stüdyo çekimlerinde öngörülen amaçlar tamamen aynıdır.

Açık ve güneşli havalarda yapılan çekimlerde nesneler üzerinde oluşan sert gölgeler dolgu ışığıyla yumuşatılarak, rahatsız etmeyecek hale getirilirler. Dış çekim kapalı havada yapılıyorsa, gökyüzünden dikey olarak yansıyan ışık nedeniyle oluşan dağınık aydınlatma, nesnelerin dikey ve düşey yüzeyleri üzerinde, düzensiz, istenmeyen sonuçlar doğurur. Bu durumda, oyuncunun yüzündeki ışık miktarını artırmak ve göz çukurlarında oluşacak aşırı koyuluğu yok etmek için, alt açıdan özel aydınlatma uygulamaları kullanmak gerekir.

Dolgu ışığı, dış çekimlerde, özellikle yakın ve orta planlarda, çekimin aydınlık atmosferinin tam olarak yansıtılması gibi önemli bir işlev görür. Dış çekimlerdeki dolgu ışığı uygulamaları, çeşitli yansıtıcılar ya da uygun filtrelerle donatılmış, güçlü ark ışık lambalarıyla yapılmaktadır.

Bir kez daha vurgulamakta yarar var: Dolgu ışık, çekimde yaratılmak istenen özel dramatik etkiyi açığa çıkaran, çok önemli bir psikolojik ve yaratıcı öğedir.

6. Aydınlatma İlkeleri

Profesyonel aydınlatmanın temel ilkeleri şunlardır:

1. Kullanılan her ışık kaynağı ‘kendi kendine hizmet etmelidir’. Bir başka deyişle, her ışık kaynağı, genel aydınlatmada kendisi için öngörülen rolü üstlenmeli, bu işlev için kullanılmalıdır.
2. “Aydınlatmada önemli olan, aydınlık alanların düzenlenmesidir; gölgeler nasıl olsa kendiliğinden var olacaktır.” Sinemanın siyah-beyaz döneminin aydınlatma ve ışık ölçümü işlevlerinin ifade edildiği bu söz, günümüzün renkli sinemasında geçerliliğini büyük ölçüde yitirmiştir. Siyah-beyaz çekimlerde, oyuncuların yüzlerinde ışık patlaması olmaması ve yüzlerin doğallığını kaybetmemesi için, üzerlerindeki aydınlığın şiddetinin, çekimdeki aydınlık paletinin dışına çıkmaması gerekiyordu. Oysa renkli çekimlerde karanlık alanların da aydınlatma denetiminin yapılması gerekir, çünkü aydınlatma yeterli olmadığında, siyahın doygunluğu bozulur. Unutmamak gerekir ki, renkli filmde, gölgeler ve yarı gölgeler (gölgeler paleti), görsel anlatımın önemli öğeleri olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla, yukarıda alıntılanan söz, günümüzde anlamını bir ölçüde yitirmiştir.
3. Çekim alanının belli bir bölgesindeki aydınlatmanın yetersizliği nedeniyle oraya ikinci bir ışık kaynağı yönlendirilirse, birinci aygıta ihtiyaç kalır mı? Bunu düşünmek gerekir, çünkü ikinci kaynağın kullanılması, çekim içerisinde yer alan kişilerden ve eşyalardan yansıyan ikinci bir gölge ya da gölgeler demektir. Bu durum, sinematografik işlevler bağlamında ‘görsel gürültü’ olarak değerlendirilmektedir.
4. Dekor aydınlatmasında dolgu ışıklar, tasarlanan aydınlatmanın son aşamasında açılır. Özellikle büyük ölçekli dekorlarda kullanılan çok sayıdaki ışık kaynağından, dekordaki çeşitli yüzey ve eşyalardan yansıyan dağınık ışık, dolgu ışığı olarak yeterli olabilir. Hatta, ayrıca dolgu ışıkların açılması, tasarlanan ton dengesini bozabilir.

5. Dolgu ışık kaynağını anahtar ışığın bulunduğu tarafa, ana ışıkla kamera eksenini birleştiren yay üzerine, kamera eksenine (kameranın ‘tepesine’) mümkün olduğu kadar yakın yerleştirmek en doğrusudur. Bu konumlandırmanın temel gerekçesi, dolgu ışığın yapacağı gölgenin, anahtar ışık nedeniyle oluşmuş gölgenin içinde kalmasını sağlamaktır. Sonuçta, dolgu ışık, anahtar ışığın yaptığı gölgeyi yumuşatırken, ikinci bir gölge oluşturmayacaktır.

6. Işıklı nesne ya da kişilerin koyu fonlar önüne, koyu nesne ya da kişilerin ise aydınlık fonlar önüne yerleştirilmesi gerekir. Bu değişmez ilke, bundan 500 yıl önce, Leonardo da Vinci tarafından da dile getirilmiştir.

7. Hacimsel biçimleri belirginleştirilmenin en uygun yolu, anahtar ışığın biraz yandan ve üstten yönlendirilmesidir. Ayrıca, anahtar ışığın bu şekilde kullanılması daha işlevsel ve kolaydır.

8. Aydınlatmada ilk yapılması gereken şey, ana konu ve arka fonların aydınlatılmasıdır. Bu yapıldıktan sonra, ayrıntıların farklı şekillerde aydınlatılması mümkün olacaktır.

Özetle, sinema aydınlatmasında kullanılan ışık kaynaklarını şöyle sıralamak mümkündür: Anahtar (ana) ışık, nesnenin ana çizgilerini, konturlarını ortaya koyar; arka ışık nesneyi fondan ayırır; fon ışığı, nesnenin fonunu aydınlatır; dolgu ışığı, gölgeleri yumuşatır. Bu sıralama, bir sahne aydınlatmasının düzenlemesindeki sırayı da göstermektedir.

Aydınlatmada, sırılanan ışık türlerinin birlikte, karma bir şekilde kullanılması mümkündür. Fakat bu yapılırken, ortamda kullanılan ışık türlerinin birisinin başat olması, diğerlerinin ise biçimlendirici ve destekleyici bir rol taşıması, ikinci planda kalıp ana/başat ışığı desteklemesi gerekir.

7. Stüdyo Ortamında Dekorlu Çekimler

Stüdyo çekimlerindeki aydınlatma düzeyine ilişkin kararlar, kullanılan filmin duyarlığına, çekimin poz değerine ve tasarlanan aydınlatma

betimlemesine doğrudan bağlıdır. Görüntü yönetmenleri, stüdyo çekimlerinde, çoğunlukla, ‘ölçüt ışık’ olarak nitelenen aydınlatma düzenlemesini tercih ederler. Bu yöntemde, oyuncunun yüzündeki aydınlatma düzeyi (ölçüt) esas alınır; sahnedeki her şeyin aydınlatmasında referans, yüz için yapılan aydınlatma olacaktır.

Dekor içindeki çeşitli noktaların aydınlık şiddetinin kontrolü, hem çıplak gözle hem de özel ölçüm aygıtlarıyla yapılır. Özel olarak hazırlanmış bir dekor içinde görüntüye girecek her nesne, kişi ve alanın (kapı derinlikleri, pencereler, masa, dolap, sandalye vb aksesuarlar, ortamdaki boşlukların gerisindeki çizili ya da kabartma fonlar, oyuncuların bulunacağı mekânlar ve tabii ki oyuncuların kendileri) titizlikle aydınlatılması gerekir. Yapılan özel aydınlatma sayesinde, dekorda bulunan mimari parçalardaki biçim, renk ve doku açığa çıkar. Biçimler üzerindeki aydınlık leke ya da yansımalar için beyaz ya da renkli ışıklar kullanılır. Tabii ki, bu ışıklarla gölgelerle yanı sıra karanlık lekeler de işlenilir.

Dekor yüzeyinde sağlanan ışık dağılımı, özellikle ışıklı lekelerin fazlaca yer tuttuğu uzak çekimlerde, çekimin renk uyumu ve tonalitesini önemli ölçüde etkiler. Dolayısıyla, görüntü yönetmeninin, ışık-gölge yerleştirmelerini, çerçeve içerisindeki oyuncu hareketleriyle uzlaştırması gerekir. Bir başka deyişle, çerçevedeki gölgeli ve ışıklı alanlar, oyuncuların hareketleri ve duraksamalarıyla uyumlu olmalıdır. Bunu sağlayabilmek için, aydınlatmada keyfiliğe ve özensizliğe yer verilmemesi gerekir.

Stüdyo içi çekim ortamındaki dekor aydınlatmalarında, genellikle, dekor duvarlarının üstüne tutturulan ya da yukarıdan sarkıtılan ışık kaynaklarından ve bunlara ek olarak, dekor tabanındaki uygun noktalara yerleştirilen ışıklardan yararlanılır. Görüntü yönetmeni, duvar üstlerine kurulacak ışık kaynakları için ışık sorumlusuna, aydınlatılacak konunun ne olduğu, aydınlatılacak alanın genişliği, ışık açısı ve lambalarda kullanılacak filtrelerle ilgili önerilerde bulunur; ayrıca, dekorun çekim boyunca nasıl kullanılacağına, süreçte ne gibi dekor değişikliklerinin yapılacağına bağlı olarak, ışıkların dekor üzerine nasıl yerleştirileceğini gösteren bir kroki de verir.

Aydınlatma için özel ışık düzenlemeleri gerektiğinde, kullanılacak ışık düzeneklerinin biçimi ve yeri önceden belirlenir.

Stüdyo ortamında kurulmuş iç mekânların aydınlatılmasında asma tavan ve şantiyelerden yararlanmak hem rahat, hem uygun, hem de rasyoneldir. Bu aydınlatma yöntemi, ışık kaynaklarının dekor alanının istenen noktasına yönlendirilmesi için gereken hareketliliği sağlamaktadır. Yukarıdan 30-45 derecelik açılarla yönlendirilen ışık huzmeleri, cisimlerin ve eşyaların biçimlerini ortaya çıkarırken, dekor duvarlarında gölgeler oluşturmaz. Üst açıdan gelen ışık, dekor içerisindeki herhangi bir cismin, dekorun bir bölümünün ya da aksesuarın yerel aydınlatmasını sağlıklı olarak gerçekleştirir. Dekor tabanında bulunan sehpalara takılmış ışıklarla da oyuncunun yakın planları işlenebilir ya da özel efektler düzenlenebilir.

Yukarıda da değinildiği gibi, dekordaki farklı mekânların aydınlatılmasında anahtar ışık, tepe ışığı, arka ışık, dolgu ışığı ve fon ışığı kullanılır. Bir dekorun belirli parçaları ya da ortamdaki belirli bir bölge, her biri belirli bir yöne çevrilmiş bu ışık kaynaklarıyla aydınlatılır. Örneğin tepe ışığı, kameranın tam karşısına konumlandırılmış aygıtlarla uygulanır. Sırası gelmişken belirtelim: Bir dekor ortamında, çekimin yönü değiştiğinde, aydınlatma düzeni de zorunlu olarak değişecektir. Bu zorunluluk nedeniyle, görüntü yönetmeni, ışıkçılar için hazırladığı aydınlatma krokisinde sadece genel çekimleri değil, ters açıdan yapılacak çekimlere ilişkin düşüncelerini de göstermelidir.

Stüdyo ortamında yapılan iç çekimlerde, ‘projektör’ olarak bilinen mercekli (fresnel merceği) aydınlatma aygıtlarının yanı sıra merceksiz yani dağınık ışık kaynakları da kullanılır. Çeşitli güçlerdeki mercekli aygıtlarla sağlanan eğimli ışıkla, dekorun parçaları ve oyuncular ayrıntılı bir şekilde aydınlatılabilmektedir. Bu mercekli aygıtlar iki ışık akışı oluştururlar: Aygıttaki optik sistemin topladığı ve odakladığı ışık huzmesi ile fresnel merceğin yüzeylerinden, aygıtın kafesinden yansıyan yaygın ışık.

Eğimli ışıkla, dekor yüzeylerinin ve oyuncuların aydınlatılması sağlanır. Bu arada, ışıklı lekelerin aydınlık şiddeti, kullanılan lambanın çapına, onun oluşturduğu ışık huzmesinin odaklanma seviyesine, ışık kaynağı ile

aydınlatılan öğe arasındaki mesafeye, aydınlatma yönüne ve aydınlatılan öğenin dokusuna doğrudan bağlıdır.

İç çekimlerde, aydınlatılmış nesnelerden ve lambaların kafeslerinden yansıyan ışıkların dekor ortamında oluşturduğu dağınık ışığın göz ardı edilmemesi gerekir. Buna dekor yüzeylerinden yansıyan dağınık ışığın da ekleneceği unutulmamalıdır, çünkü ortamda oluşan bu ışık yayılması, dekor içindeki aydınlık parçaları, özellikle gölgeleri önemli derecede etkileyebilmektedir. Açık renkli dekorların aydınlatmasında, çok sayıda ışık kaynağının kullanılması durumunda, lambalardan yansıyacak ışıklar hatırı sayılır bir ortam aydınlatması oluşturabilir. Işık ölçümlerinde bu olguyu göz önünde bulundurmak gerekir.

Uzak çekimlerden orta ve yakın çekimlere geçildiğinde, yukarıda değinilen yan/dolaylı aydınlatma olgusu göz ardı edilmemelidir. Çünkü orta ve yan çekimlerde, uzak çekim için kullanılan çok sayıdaki ışık kaynağının bir kısmı kapatılacağından, mekânsal aydınlatmada düşüş, dolayısıyla dolgu ışıkta bir azalma olacaktır. Bunun sonucunda ışık-gölge kontrastı yükselir, gölgelerdeki renk ve doku seçikliği azalır, orta ve yakın çekimlerin betimleme gücü zedelenir. Dış çekimlerde olduğu gibi, iç çekimlerdeki aydınlatmanın da eğimli ve yaygın ışıkların toplamı olduğunu unutmamak gerekir. Ortamdaki eğimli ışık, hareket eden bütün cisimleri aydınlattığı için, giysilerin dokularından oyuncuların yüzlerine kadar her şeyin, hem ışıklı hem de gölgeli bölgelerdeki aydınlatması açısından önemlidir. Çekimde kullanılan dekorun farklı bölümlerden oluştuğu, mimari yapısının da karmaşık olduğu durumlarda, mizansenlerin hareketli, oyuncu giysilerinin fazlaca koyu olduğu çekimlerde, aydınlatma için gerekecek ışık kaynaklarının sayısı da doğal olarak artacaktır. Koyu renk elbiseler giymiş, çok sayıda figüranın yer aldığı çekimler, ancak yoğun bir aydınlatmayla gerçekleşebilir. Elbiselerin birbirini gölgelemesi nedeniyle, ortamdaki dolgu ışığı yoğunlaştırmak gerekir.

İç çekimlerde, herhangi bir nesnenin aydınlatması için gereken aygıt sayısı ve harcanacak elektriğin miktarı birçok etkene bağlıdır: Kullanılan filmin duyarlığı, çekimde öngörülen poz değeri, düşünülen ölçekler,

aydınlatma düzeyi, dekorun büyüklüğü, yapısı, parçalarının yerleşimi, yüzeyleri, kostümlerin rengi ve dokusu, mizansenlerin karmaşıklık düzeyi… İç mekândaki aydınlatma, eğimli ve dağınık ışıkların birlikte kullanılmasıyla sağlanır.

En sağlıklı altyapı aydınlatması, dekorun hemen üzerine özel olarak ve özenle asılmış, gereken tayf düzeneğine sahip, yayılmış ışık kaynakları kullanılarak oluşturulur. İstenen ışık düzeyi ve yaratılmak istenen atmosfer, en iyi bu şekilde elde edilebilir.

İç mekânlarda kullanılan asma aydınlatma, tıpkı dış çekimlerde gökyüzünden yansıyan dağınık ışık gibi, dekorun ve dekor içinde yer alan nesnelerin her noktası üzerinde gereken mekânsal aydınlatmayı sağlar. Kullanılan filmin duyarlığı ne olursa olsun, aydınlatma kusursuz olmalıdır, çünkü gölgeler ve yarı gölgelerdeki renkler ve dokular, ancak iyi yapılmış bir aydınlatmayla açığa çıkabilir. Yeri gelmişken, bir noktayı anımsatmakta yarar var: Dekor yüzeyleri (duvarlar, tavan, açıtlar, kemerler) ile masa ve koltuk gibi unsurların aydınlatması, dekor duvarlarının üzerine yerleştirilen ve tabana karşı arkadan yönlendirilen ışıklarla, yani tepe ışığıyla sağlanabilir. Tepe ışığı, malzemelerin ve yüzeylerin dokularını açığa çıkarır. Tepe ışığı ile, örneğin pırıltılı parke döşemesi üzerinde kolayca seçilebilen gölgeler, ışık ve yansımalar elde etmek mümkündür.

Çekim yapılan dekor ortamındaki dolgu ışık tam kıvamında ise, sadece tepe ışıklarıyla, istenen şiddet ve biçimlerde aydınlık yapıların oluşturulması mümkündür. Sözgelimi, dekordaki pencere ve kapılardan süzülen ışık huzmeleri efekti, en iyi tepe ışığıyla sağlanabilir. Bu örnekte, tepe ışığıyla elde edilen ışık efektinin doğallığı ya da parlaklığı, cepheden yapılacak bir aydınlatma ile elde edilecek olandan daha güçlü olacaktır. Cepheden yapılan aydınlatma, malzemelerin dokularını ya da eşyaların fiziksel görünümlerini açığa çıkaramaz. Sözgelimi, ahşaptan yapılmış bir eşyanın çekiminde, cepheden aydınlatma, ahşabın dokusunu görünür kılmayacaktır. Dokunun görünürlüğü, ancak, tepeden ya da yandan yapılacak bir aydınlatma ile sağlanabilir. Tepe aydınlatması, aynı zamanda, dekorun farklı yüzeyleri üzerinde parlak lekelerin oluşturulmasında da etkin

olarak kullanılır. Bu yapılmak istendiğinde, ışık huzmeleri istenen alana, istenen büyüklük ve şekilde düşürülürken, ön plandaki duvar yüzeyini ve çerçevenin üst kısmını gölgede bırakmak yerinde olur. Uzak ve orta çekimlerde, ön plandaki dekor yüzeyleri ile çerçeve kenarları gölgede bırakılarak, çekimi 'toparlama', izleyicinin dikkatini oyuncu üzerine odaklama, kompozisyonun optik merkezini dramaturjinin merkeziyle örtüştürme gibi yönlendirmeler yapılabilir.

8. Işık Ölçümleri

Çekim sürecindeki ışık-renk ölçümleri, yukarıda açıklandığı şekilde, görsel belleğe dayalı olarak yapılabildiği gibi, alet kullanılarak da yapılabilir. Deneyimler göstermektedir ki, aydınlatmada en sağlıklı yaklaşım, aletlerle yapılan ölçümler ve sanatçıların değerlendirmelerinin bir arada kullanılmasıdır. Aydınlatma ve renk şiddeti aletle, parlaklıklar ise gözle değerlendirilmelidir. Ortamdaki ışık miktarının, yani nesnelerden yansıyan ve pelikülü etkileyebilen ışınım enerjisi kıvamının ölçümü yapıldıktan sonra, bu ölçümler temelinde pelikülü gereken şekilde etkileyebilen çekim poz değeri uygulanır.

Görüntü yönetmenliğine özgü bazı ışık ölçüm yöntemleri vardır. Bunlar ortalama aydınlık düzeyine göre, iç çekimlerde anahtar ışığın aydınlattığı, dış çekimlerde ise gölgede kalan kısımlar üzerinden yapılan ölçümlerdir. İç çekim ortamlarında yapılan ışık ölçüm işlemleri, dış çekimlerde uygulanan işlemlerden çok farklıdır. İç çekimlerde, görüntü yönetmeni, çeşitli ışık kaynaklarını kullanarak kendi düzenlediği aydınlatmaya göre ışık ölçümlerini yapar ve bu kontrollü aydınlatma sonucunda poz değerini belirler. Dış çekimde ise doğal aydınlatma kaynaklarından yararlanılır. Burada, görüntü yönetmeni, mevcut aydınlık şiddetinin ölçümünü yapar ve bu ölçümlere dayanarak poz değerini belirler.

Dış çekimlerde, sıklıkla, yapay dolgu ışık kaynakları da kullanılır. Bu durumda hem var olan aydınlığın şiddeti, hem de dolgu ışık altındaki

gölgelerin ölçümü yapılır ve gölge - ışık dengesi bu veriler temelinde değerlendirilir. Bu yaklaşım, farklı mekânlarda yapılan çekimlerin kurgusu yapılırken, peş peşe gelen çekimlerin ışık ve poz değerlerini dengeleme zorunluluğu bakımından kritik önem taşır. Nitekim, iç çekimlerde, bu dengenin sağlanması için, her yeni aydınlatma düzenlemesinin aletsel ve görsel değerlendirmeleri yapılır. Dış çekimlerde ise, zaman içerisinde değişen doğal aydınlatma koşulları değerlendirilir.

Aletle yapılan ışık ölçümleri, çekim poz değerini kolayca belirlemenin ötesinde, üretim akışı ve betimleme işlemlerini de kolaylaştırır. Görüntü yönetmeni bu ölçüm ve değerlendirmeleri, kaliteli bir negatif elde etmek amacıyla yapar, çünkü filmin aktarıldığı elektronik ortamlar ya da pozitif kopyalarındaki kalite düzeyi, negatifin kalitesiyle doğru orantılı olacaktır. Tabii, seyircinin karşısına çıkarılacak ürünün, orijinal/ana negatiften yapılmış baskı değil, ana negatif üzerine yapılmış ikincil/ara negatiften çoğaltılmış kopyalardan biri olacağı unutulmamalıdır. Sonuç olarak, sunulan görsel malzeme ikincil ürün olacaktır. Elde edilen negatif kaliteli olmalıdır ki, ondan basılacak çok sayıdaki kopyada, oluşabilecek görüntü ve renk kayıpları en aza indirgenebilsin. Görüntü yönetmeni bütün bunların bilincinde olmalı, dolayısıyla poz değeri ölçümlerini özenle gerçekleştirmeli, dahası, çekilen filmin banyosunu, üretici firmanın belirlediği esaslara göre yapmalıdır.

Şimdiye dek yapılan açıklamalardan, şu gerçeğin açıkça ortaya çıkmış olması gerekir: Yapılan çekimlerin sanatsal ve teknik başarısı da, çekim sürecinin sorunsuz işlemesi de, büyük ölçüde görüntü yönetmeninin deneyim ve yeteneğine bağlıdır. Bazen bir çekimin yapılması, görüntü yönetmeninin karşısına, çok bilinmeyenli bir denklem gibi, çözülmesi zor sorunlar çıkarır. Bu yüzden, farklı film türleri ve bunların özellikleri (duyarlık, kontrast, çözünürlük vb.) kritik önem taşır.

Stüdyo ya da diğer iç mekânlarda yaratılan ortamların aydınlatması, yapay ışık kaynakları kullanılarak yapılır. Söz konusu çekimlerde, görüntü yönetmeninin görevi-amacı, nesnenin dokusuna, kullanılan filmin ya da elektronik görüntüleme malzemesinin özelliklerine, önceden

kararlaştırılmış poz değerine ve diyafram açıklığına bağlı olarak, aydınlık ve gölgeli kısımların parlaklıklarını belirlemek ve çekim boyunca bunların kontrolünü yapmaktır. Aydınlık kısımların gölgeli kısımlara oranının 1'e 2,5 olması idealdir.

Sinema uygulamalarında pozlandırma (ışıklama, ekspozisyon) süresi, örtücünün açısı ve kameranın devinimiyle belirlenir; diyafram göstergeleri önceden belirlendiğinde, çekimin ışıklama süresi nesnenin aydınlık şiddetine bağlı olacaktır. Standart olarak kamera örtücülerinin 160-180 derecelik açıyla hareket etmesi, yine standart olarak çekim deviniminin saniyede 24 kare olması koşuluyla, pelikülün pozlandırma ve bir sonraki karenin hazır hale gelme süresi sabit olup, saniyenin yirmi dörtte birine denk gelmektedir. 1/24 saniyelik süre ikiye bölünerek, standart çekimlerde poz süresinin (anlık süresinin) yaklaşık 1/48 saniye olduğu sonucuna varılabilir.

İç çekimlerde aydınlatma, sırasıyla, anahtar ışık ve dolgu ışıklarla yapılır. Ancak dekor duvarları, döşeme gibi düz yüzeylerde, arka ışık kullanma zorunluluğu nedeniyle oluşan aydınlık lekelerin ölçümünün ayrıca yapılması gerekir. Anlık süresi belirlenip aydınlatma düzeni tamamlandığında, sıra, büyük sorumluluk gerektiren ve görüntü yönetmeni tarafından yapılması gereken, aydınlatmanın dengelenmesi işine gelir. Dengeleme, dekor içindeki nesnelerin, parlaklık tonları ve anlık değerleri bakımından, genel aydınlatma içerisinde uyumlulaştırılmasıdır.

Çok sayıda projektörden çıkan yönlendirilmiş ışık huzmeleri, spot ışıkları, dekor yüzeyleri ve ortamda açık bulunan aygıtlardan yansıyan dağınık ışıkların oluşturduğu aydınlığın şiddeti ve parlaklığı, dekor ortamındaki bir noktadan diğerine değişir. Çekimi etkileyecek parlaklıkların dengesi, ışık kaynaklarının yönü ve aydınlatma şiddeti, aletle yapılan değerlendirmelerle tespit edilebilmektedir. Aydınlatma dengesi ve aydınlatmanın son şekli görsel olarak değerlendirilir. Bu değerlendirme, aydınlığın en çok ve en az olduğu kısımlar, özellikle de oyuncuların yüzleri üzerinde yapılmalıdır. Yeri gelmişken hemen belirtelim ki, parlaklıklar

arasındaki oranları saptamak ve değerlendirmek mümkündür. Aydınlatma şiddeti, sadece aletsel olarak, yani ışıkölçerle saptanmalıdır.

Ortaya çıkan aydınlatmanın sanatsal niteliklerini değerlendirmek için bir deneme çekimi yapılır. Aydınlık ve gölgeli bölgelerdeki aydınlatma şiddetlerinin ve mevcut parlaklıkların aletsel ölçümünün yapıldığı deneme çekimi, görüntülemenin önemli bir parçası olarak değerlendirilmektedir. Deneme çekimiyle, tasarlanan aydınlatmanın negatif üzerindeki etkisi değerlendirilerek, gerekli anlık değeri belirlenir. Görüntü yönetmeni, deneme çekimini esas alarak, görüntünün sanatsal değerlendirmesini yapar, görüntüdeki parlaklıklar paletini yani renk değerlerini gözden geçirir, ardından genel aydınlatma düzenlemesi ve anlık rejiminde gerekli düzeltmeleri yapar. Bu ön çalışma, aydınlatma efekti, ton ayarları ve renk denetiminin yanı sıra, dekor boyaları, kostüm renkleri ve makyajla ilgili kontroller için de olanak sağlar. Deneme çekimi sayesinde, yapım sürecinin kesintisiz ve ekonomik bir şekilde yürütülmesi, ışık kaynaklarının sayısının ve en uygun diyafram değerinin saptanması sağlanabilir. Deneme çekiminin mali getirisi de göz ardı edilmemelidir. Deneme çekimi, kullanılan negatif filmin duyarlığının ve aydınlatma araçlarının en uygun hangi kapasitede kullanılabileceğinin saptanmasına da katkıda bulunabilir.

İç çekimlerdeki aydınlatma sürecinde, sırayla yapılması gereken birkaç işlem vardır. Öncelikle, cisimlerin biçimlerini ortaya çıkaran, üç boyutluluk izlenimi oluşturan, oyuncunun jestlerini ve mimiklerini açığa çıkaracak olan anahtar ışık ayarlanmalıdır. Anahtar ışığın nesneler üzerinde oluşturduğu parlak ve gölgeli alanların uyumlulaştırılması-dengelenmesi için nerede, ne kadar dolgu ışığın kullanılacağına karar verilirken de anahtar ışık esas alınır. Bu yaklaşım elbette bir sekansın içerisindeki kurgu silsilesinde yer alacak, fakat yapım esnasında sırasıyla yapılacak çekimlerde de söz konusu işlemler göz önünde bulundurulacaktır.

Aydınlatmanın öğeleri şunlardır:

• Anahtar ışığın cisimler ve insan yüzlerinde oluşturduğu ışıklı lekeler

• Dekorun duvar veya tabanında, güneş ya da yapay bir ışık kaynağının oluşturduğu aydınlatmanın taklidi

• Pencerelerin arkasında görünen fon.

Ana ışık kurulduktan sonra, sıra farklı tonlardaki gölgelerin (gölgeler paletinin) işlenmesine gelir. Sadece anahtar ışığın oluşturduğu gölgelerin değil, onların dışında kalanların da düzenlenmesi gerekir. Aydınlatma için ortaya konan bunca çabanın amacı, gerçekçi, inandırıcı, doğal bir görüntü yaratmaktır. Oluşturulacak görüntüde, ışık/ton kompozisyonu ile, cisimlerin biçimlerinin ve dekor derinliğinin sağlanılmasına özen gösterilir.

Projektör ışıklarıyla oluşturulan parlaklıkların, pelikülü etkileyecek, dolayısıyla nesnenin optik görüntüsünün pelikül üzerinde iz bırakacağı kıvamda olması gerekir. Kurguda bir araya getirilecek esas çekimler ve yedek çekimlerin farklı zamanlarda yapılması, aydınlatmadaki gölge-ışık dengesinin kontrol altında tutulması zorunluluğunu daha da önemli kılmaktadır.

Elektronik görüntü düzenleme alanındaki teknik gelişmeler, yukarıda değindiğimiz uygulamalarda önemli kolaylıklar sağlamaktadır.

9. Görüntü Yönetmeninin Görme ve Algılama Yeteneği

Görüntü yönetmeninin yaratıcılığı, görme kültürüne doğrudan bağlıdır. Görüntü yönetmeni, görsel belleğini ve hayal gücünü sürekli olarak geliştirmeli, biçim, ışık ve renkle ilgili görsel tespitleri büyük bir titizlikle yapmalıdır. Bir başka deyişle, görüntü yönetmeninin, renk, ton ve ışıklarla görsel biçimler yaratmak zorunda olan bir sanatçıya özgü niteliklerle donanmış olması gerekir.

Bir sinema eserinin özünde bir kurgu dizimi olması nedeniyle, tek çekim ya da çekimler dizisiyle ilgili çeşitli teknikler geliştirilmiştir. Görüntü yönetmeni, farklı zaman ve mekânlarda yapılmış çekimler arasındaki renk ve ton uyumunu korumak zorundadır. Bu bağlamda, görüntü yönetmeni,

görsel belleğini işleterek, çekimler arasındaki renk, ton ve biçim kıyaslamalarını sağlıklı bir şekilde yapabilmeli ve sayılan öğeleri, kurgu cümlesinde bütünleştirebilmelidir.

Sanatçının görsel belleğinin duyarlığı (görsel biçimleri uzun süre bellekte tutabilme gücü) sayesinde, verimli ve eksiksiz bir kompozisyon ve aydınlatma elde edilebilir. Aydınlatmanın nasıl olacağı, görüntü yönetmeninin düş gücüne bağlıdır. Bir başka deyişle, aydınlatmada belirleyici olan, sanatçının yaratıcı-görsel hayal gücüdür. Bu noktada, sanatçının gözünün işe yatkınlığı yani deneyimleri devreye girer. Söz konusu olan, doğada gördüğümüz, bir mum ışığından güneş ışığı aydınlatmasına kadar her türlü efekt, renk ve ton bileşiminin güçlü ışık kaynakları aracılığıyla taklidini yapma becerisidir. Bu da yeterli değildir; o ışık-ton ve renk bileşimlerinin, kullanılan film üzerindeki etkileri de bilinmeli ve bunlar titizlikle hesaba katılmalıdır.

Sanatçı gözünün fotometrik duyarlılığı ve seçiciliği, görüntü yönetmeninin aydınlatma için de sahip olabileceği önemli ayrıcalıklardan biridir. Yüzeyler ya da renkler arasında net bir kıyaslama, ancak söz konusu yüzey ve renklerin yan yana bulunması durumunda yapılabilir; parlaklık ya da renk bakımından kıyaslanacak yüzeyler farklı uzaylarda olduğunda, değerlendirme yapmak zorlaşacaktır. Örneğin iki farklı mekândaki aydınlık lekelerin önce biri, sonra diğeri görülüp değerlendirildiğinde, ikincisi daha parlak olarak algılanacaktır. Zamana bağlı değerlendirmeler, örneğin kurgu için yapılan ayrıntı ya da yedek çekimlerin aydınlık kıyaslamaları belleğe dayanılarak yapılır. Aydınlık düzeyinin görsel belleğe dayalı olarak değerlendirilmesi, yüksek aydınlatma koşulları altında yapılmalıdır.

Gözün seçme yeteneğini olumsuz etkileyebilecek bir dizi olumsuz etkenin de unutulmaması gerekir. Sözgelimi, ortamdaki nesnelerin dokusu, rengi, saydamlık düzeyi, istenmeyen ama görüş açısına giren bir ışık kaynağının varlığı, gözün doğrudan ya da yandan düşen bir ışık tarafından etkilenmesi gibi unsurlar, göze dayalı seçmelerde etkili olmaktadır. Tüm bu zorluklara karşın, aydınlık lekeleri görsel belleğe göre değerlendirme yöntemi, genel aydınlatmadaki ton yapısının korunmasında genellikle

yeterli olmaktadır. Bunun için, mevcut aydınlatmanın niceliksel değerlendirmelerinin önceden saptanmış olması gerekir.

Aydınlatmadaki anlık değerlerin doğru ve dengeli olması için, ölçülen anahtar ışık değerinin esas alınması gerekir. Bu amaçla, önce, ışıkölçerle anahtar ışığın ölçümü yapılır. Sonrasında, oluşan parlaklıklar görsel olarak kıyaslanarak, ışık ve gölgeler arasında istenen ton farkı oluşturulur. Deneyimli bir göz, açıklık-koyuluk dengesini herhangi bir aletten daha başarılı bir şekilde değerlendirebilir.

Çekim setinde yapılan görsel değerlendirmenin amacı, çekimin asıllığını, gerçekliğini artırmak için gerekli olan renk ve ton düzenlemesini sağlamaktır. Bu bağlamda, görüntü yönetmeni tarafından yapılacak ışık değerlendirmesinde şu noktaların gözetilmesi gerekir:

- Değerlendirme, göz ortamdaki ışık düzeyine alıştıktan sonra yapılmalıdır.
- Değerlendirme, aydınlatmada kullanılan bütün ışıklar açıldıktan beş-altı dakika sonra yapılmalıdır.
- Değerlendirme için geçmesi gereken beş-altı dakikalık süre içerisinde, göz, ışıldak gibi herhangi bir güçlü ışık kaynağından süzülen ışığa maruz kalmamalıdır. Bu tür istenmeyen ışıklar gözün periferik görüş açısını yorduğu için, yapılacak değerlendirmeyi olumsuz etkileyecektir.
- Her işte olduğu gibi çekim işinde de, çalışanlar mesai sonunda yorgun düşer. Işık değerlendirmesinin bu yorgunluk saatlerine denk gelmesi, değerlendirmeyi olumsuz etkileyebilir.

Görüntü yönetmeni, izleyicinin renk ve ton algılamasıyla ilgili kimi özellikleri, yapılacak aydınlatmada göz önünde bulundurmalıdır. Örneğin, renkli çekimlerde sarı olan mum alevi, mavi ya da lacivert fon önünde parlak, kırmızı fon önünde ise daha sönük görünür. Filmin başlaması, görüntünün perde üzerine düşmesiyle birlikte, önce görüntüdeki tonlar arasındaki kontrastın giderek arttığını, kısa bir süre sonra da yumuşadığını

izleyebiliriz. Kontrastın yüksek olduğu çekimlerden oluşan bir sekans izlediğimizde ise çeşitli ‘görsel sarsıntı’lar geçirebiliriz.

Herhangi bir sekansta, diyelim ki bir bakışın yöneldiği nesneyi gösteren bir çekimin hemen sonrasında farklı ve yüksek tezatlı bir çekim geldiğinde, önceki nesnenin görüntüsü hızla silinip kaybolur. Burada izleyicinin gözünün kamaşması, çekimin içeriğini algılamasına engel olur. Bir görüntüdeki ılımlı tonlar, açık tonlara göre çıkıntı oluşturur; kırmızı ve sarı tonlar, lacivert ve yeşil tonlar üzerinde daha kabarık görünür. Kural olarak, yüksek doyumlu renkler daha baskın olmaktadır.

Herhangi bir görüntü karşısında, göz, önce açık alana, görüntünün en parlak kısmına odaklanır; sonrasında, bilincin uyarısıyla, parlaklığı daha düşük olan yüzeylere yönelir. Örneklenen zıtlıklar, görüntü düzenlemelerinde titizlikle göz önünde bulundurulmalıdır.

İzleyici, perdedeki herhangi bir çekimin ana konusunu saptamakta zorluk çekiyorsa, yani ana konunun ne olduğunu ilk bakışta, net olarak algılayamıyorsa, perdedeki eylemin algılanması da büyük ölçüde engellenmiş olacaktır. Oyuncularının yüzlerinin ışık ve renk aracılığıyla da vurgulanması gerekir. Görüntüdeki renklerin ve tonların niteliği, izleyicinin algılayışını büyük ölçüde etkiler. Yani, kullanılan renk ve tonlamalar, çekimlerde yapılmak istenen betimlemeyi sağlamlaştırdığı gibi, sulandırıp etkisizleştirebilir de. Görüntü yönetmenliğine özgü yaratıcılıkta bu faktörler önem taşır.

10. Dış Çekimler

Sanat filmlerinde, çeşitli şekillerde, doğa çekimlerine de yer verilir. Doğa görüntüleri bazen bağımsız bir çekim olarak mekânı tanıtma rolü üstlenir, bazen de oyuncuyu ya da –kalabalık sahnelerde– belli bir ortamı ve çevreyi göstermek için kullanılır. Perdede gösterilen herhangi bir doğa parçası, kuşku götürmeyen bir gerçektir. Bu tür görüntüler, öncelikle, eylemlerin geçtiği çevrenin özelliklerini yansıtmalıdır. Ancak, doğa çekimleri ya da dış

çekimlere sadece ikincil, bilgilendirici roller verilebileceğini düşünmek de yanlış olur. Doğa çekimleri, yağlıboya resimlerde olduğu gibi, oyuncuların ruh halini, eylemlerin havasını yansıtmada güçlü bir araç olarak kullanılabilir.

Doğa çekimleri, drama kompozisyonları içerisinde son derece şairane ve değişken bir şekilde yer alabilir. İyi bir düzenleme yapılırsa, bu tür çekimlerle duygusal anlatımları desteklemek, kişilerin duyarlıklarını ya da öyküdeki dramatik vurguları pekiştirmek, pekâlâ mümkündür. Bunu ancak gerçek görüntü ustaları hakkıyla yapabilir. Görüntü yönetmeninin dış çekim uygulamalarında göstereceği yaratıcılığın hedefi, çekim kompozisyonları ve aydınlatma aracılığıyla yapmaya çalıştığı dramatik uygulamanın çözümlemesini kolaylaştırmaktır. Sekansların dış çekimi, görüntü yönetmeninin yaratıcı yapım faaliyetinin önemli bir parçasıdır.

Dış çekimler ile iç çekimler arasında önemli farklılıklar vardır. İç çekimlerde aydınlatma kaynağı olarak yapay ışık aygıtlarından yararlanılır. Dış çekimlerde ise doğal aydınlatma esastır; gerektiğinde dolgu ışıktan destek alınır. Bu yüzden, görüntü yönetmeninin, atmosferin görünüşü, doğal aydınlatma kaynakları, iklim ve hava gibi unsurlara ilişkin bilgi sahibi olması önemlidir.

Dış çekimlerde mekân ve çekim saatleri, öncelikle aydınlatma ve hava durumuna göre belirlenir. Çekim mekânlarının seçimi, yapım-yönetim sürecinin hazırlık aşamasında yapılmalıdır. Görüntü yönetmeninin, mekânı iklim özellikleri açısından değerlendirmesi için bu seçimin önceden yapılmış olması gerekir. Dış çekimlerde, temel aydınlatmanın kaynağı güneştir. Güneşten gelen ışık, güneşin gökyüzündeki yüksekliğine ve havanın durumuna bağlı olarak, gün boyu değişir. Güneş ışınlarının bir kısmı atmosferden geçerken dağılır ve doğal aydınlatmanın ikincil kaynağı olan gökyüzünü oluşturur. Güneş ve gökyüzünden saçılan ışık sayesinde, nesnelerin yüzeyleri belli bir parlaklık kazanır. Bu parlaklıklar, içinden geçtikleri hava kütlesinde bir miktar dağılıma ve emilime uğramış olarak, kameranın merceğine ulaşacak ve çekimi yapılan nesnenin film üzerindeki resmini oluşturacaktır. Bu bağlamda, atmosferin, içinden geçen güneş

ışınlarını dağıtan bir ortam olduğunu; bu özelliği nedeniyle, nesneleri aydınlatan ikincil bir aydınlatma kaynağı niteliği taşıdığını; çekim nesnesini içine alan ve onunla birlikte pelikül üzerine kaydedilen ışıklı bir ortam olduğunu belirtelim.

Güneşin sonsuz bir uzaklıkta bulunmasından dolayı, güneşten gelen ışık huzmeleri yeryüzüne koşut olarak düşer, nesnelerden yansıyan gölgeler de keskin bir şekil alır. Güneş ışınlarını dikey alan nesneler, örneğin yeryüzü ve su yüzeyi daha parlak görünür; güneşin eğimli olduğu saatlerde, yani sabah ve akşam aydınlatma şartları altında, dikey yüzeyler yüksek düzeyde parlaklık kazanırlar.

11. Dış Çekimde Aydınlatma Türleri

Yukarıda da belirtildiği gibi, görüntü yönetmeni, dış aydınlatma için gerekli ortam özelliklerini sağlıklı bir şekilde değerlendirebilmek için, atmosferin fiziksel ve optik nitelikleri konusunda bilgi sahibi olmalıdır. Atmosferin optik nitelikleri, havanın ısısı, nemi, buharlaşma yoğunluğu gibi, hava ve iklim özellikleriyle ilişkilidir.

‘Hava’ sözcüğü, anlam olarak, atmosferin fiziksel durumuna işaret eder. Atmosferin fiziksel durumu ise, belli bir zaman diliminde, örneğin gün boyu değişim gösteren rüzgârın yönü ve şiddeti, sıcaklık, nem oranı, berraklık ya da pusluluk, basınç ve bulutluluk etkenlerini içerir.

‘İklim’, bir bölgedeki değişken hava koşullarının (sıcaklık, yağış miktarı, rüzgâr, hava basıncı ve nem oranı) ortalaması olarak tanımlanabilir. Teknolojinin ulaştığı düzeye bağlı olarak, yıl boyunca ve günün her saatinde çekim yapılabilir. Kurgusal açıdan bu çekimlerin ton, renk ve aydınlatma bütünlüğünü sağlayabilmek için, iklim etkeninin her zaman göz önünde bulundurulması gerekir. Sözgelimi, mayıs ayındaki parlak güneş ve berrak hava koşullarında yapılan çekimlerle, aynı yerde, güneş ışınlarının daha yatay bir şekilde geldiği, nemli atmosfer koşullarının egemen olduğu sonbaharda yapılan çekimler arasında, hem ton, renk ve aydınlatma

açısından, hem de yapısal olarak kaçınılmaz farklılıklar olacaktır. Dahası, ışık-gölge dağılımı, ışık, gölge ve renklerde de farklılıklar yaratacaktır.

Görüntü yönetmeninin, yapacağı dış çekimlerin yerlerini belirlerken, tüm bu hususları göz önünde bulundurması gerekir. Dış çekimler için tasarlanan görsel betimlemenin elde edilebilmesi için, çekim zamanı, aydınlatma ve genel hava koşullarının isabetli bir şekilde seçilmesi gerekir; bu da, büyük ölçüde, görüntü yönetmeninin profesyonel yeteneğine bağlıdır. Bir çekimin ton, uzaysal perspektif, ton paleti ve çevre çizgilerini etkileyen başlıca öğeler, çekimi yapılacak nesne ya da nesneler üzerindeki ışığın şiddeti ve havadaki pusun yoğunluğudur. Puslu havada yapılan bir doğa çekiminin başat özelliği, renklerin ve ton ayrıntılarının yumuşaklığıdır. Berrak ve açık bir havada yapılan doğa çekimlerinde ise renkler parlak, gölge-ışık zıtlığı yüksek olacaktır. Aslında, pus ve sis faktörleri, görüntü düzenlemesinde önemli birer betimleme aracı gibi değerlendirilirler.

Çekim ortamındaki sis, havayı bulanıklaştırarak, görüş koşullarını olumsuz etkiler. Dahası, güneş ışığını dağıtarak ve kısmen emerek, ışığın tayf değerini de etkiler. Çekim alanındaki sis, eşyaların biçimlerini, renklerini ve tonlarını önemli ölçüde değiştirebilir. Sis kitlesi uzaklara doğru kalınlaşacağı için, sisin yoğunluğu çekim mekânının derinliğine doğru artacaktır. Bu nedenle, ön planda (kameraya yakın konumda) bulunan nesnelerin renkleri ve ayrıntıları fazla bozulmayacak ama uzakta olanlar, kamerayla aralarındaki uzaklığa koşut olarak, renk ve ayrıntı kaybına uğrayacaktır. Sözün özü, ortamdaki sis tabakasının etkisi, kameraya olan uzaklığa bağlı olarak değişir. Çekimin yönü ile aydınlatmanın yönü aynı olduğunda, sis kitlesinin derinlikleri mavimsi bir renk alır. Çekim aydınlatmanın tam tersinden yapılırsa derinlikler pembeleşecek, sis iyice yoğunlaştığında ise derinliklere gri renk egemen olacaktır.

Filmlerdeki dış çekimlerde gördüğümüz sis doğal olabileceği gibi yapay olarak da oluşturulabilir.

Atmosferi oluşturan gaz molekülleri ya da havadaki zerreciklerin ışık enerjisini dağıtmasına bağlı olarak ortaya çıkan, gözle görülebilen ve fotografik olarak kaydedilebilen parıltılı hava kitlesi, ‘hava perspektifi’

(uzaysal perspektif) olarak tanımlanır. Görüntü düzenleme sürecinde karşılaştığımız, ışık kaynağı (güneş) ile nesne arasında bulunan sis, ışığın dağılımını ve tayfını; kamera ile nesne arasında bulunan sis ise nesnelerin rengini ve parlaklığını etkiler.

Güneş ışığı sis tabakasından geçerken kısmen dağılır, ancak nesnelerin üzerindeki ışıklı bölgelerde oluşan aydınlığın şiddeti, atmosferden yansıyan ışıkla beslenmiş açık gölgelerin aydınlık şiddetiyle dengelenir. Bunun sonucu olarak, nesnelerin üzerindeki gölge-ışık kontrastında yumuşama görülür. Parlaklık ve gölgeler arasındaki yumuşak geçişler, yakın ve orta çekimlerde, yüzeylerdeki fiziksel biçimlerin açığa çıkmasını kolaylaştırır.

Renkli çekimlerdeki oyunculu sahneler, özellikle yakın plan çekimler için en uygun aydınlatma koşulları, bulutsuz fakat hafif sisli havalarda sağlanır. Gökyüzünün kısmen bulutlu olması durumunda, aydınlatma, bulutların biçimine ve gökyüzündeki konumuna bağlı olarak yapılır. Bulutlar havada küme küme toplanmış ise, onlardan yansıyan ışık, nesne üzerindeki gölgelerin aydınlığını artırır. Küme bulutlu hava koşulları renkli çekimler için uygun olduğu gibi, siyah-beyaz çekimlerde de rağbet görmektedir.

Renkli çekimleri görsel ve fototeknik açıdan etkileyen faktörlerden biri de, aydınlatmanın tayf terkibidir. Gündüz ışığının toplu tayf terkibi incelemelerinde, güneşin ufka karşı ortalama 15 derece yükseldiği durumlarda yatay yüzeylerdeki görünür ve kısmen mor ötesi tayf alanları üzerindeki söz konusu toplu aydınlatma değerlerinin fazla değişikliğe uğramadığı, tecrübeyle kanıtlanmıştır. Güneş kısmen yükseldiğinde veya alçaldığında oluşan kısa dalgalı radyasyonun atmosfer içerisinde emilmesi, kısa dalgalı yaygın radyasyon içeren gökyüzünün parlaklığındaki artışla dengelenir. Bu koşullarda, bir nesneyi aydınlatan öğle ışığı beyaz, dalga boyu ise 4800-5220 Kelvin arası olacaktır. Başka vakitlerde, özellikle gündoğumu ve günbatımında ya da bütünüyle bulutlu havadaki aydınlığı sağlayan ışığın tayfı belirgin bir şekilde değişir. Dış çekimlerde renk ısısı (Kelvin) ölçümlerinin ayrıntılı bir şekilde yapılması gerekir: Güneşten süzülen anahtar ışığın tayfı, atmosferden yansıyan yaygın ışığın tayfı ve bu iki aydınlatma öğesinin toplam (ortalama) tayfı. Gökyüzünün durumu,

aydınlatmayı doğrudan etkiler. Gökyüzünün açık, yani atmosferde kısa dalgalı mor ve mor ötesi ışınların fazla olması halinde, nesne üzerindeki gölgeli kısımlar mavimsi ışıkla beslenmiş olacaktır. Gökyüzü grimsi ve hafif sisli ise, gölgelerin beyaz ışıkla aydınlatılması gerekir. Baştanbaşa koyu bulutlarla kaplanmış gökyüzü, nesnenin üzerinde mavimsi gölgeler oluşturur. Güneşin alçaldığı vakitlerdeki aydınlatma, ışığın kızıllığıyla belirginleşir. Aralıklı yapılan çekimlerde, tasarlanan aydınlatma özellikleri ve yaratıcı hedeflerin gerçekleştirilebilmesi için, her çekim tamamlandığında, görüntü yönetmeninin, nesneyi aydınlatan ışığın tayfında oluşan değişimleri bilinçli bir şekilde izlemesi gerekir.

Günümüz sinemasında, çekim tekniklerinin gelişmesinin bir sonucu olarak, her tür hava koşulu altında dış çekim yapılabilmektedir. Herhangi bir sekans ya da sahnenin çekileceği mekândaki hava koşullarına dair tercihler, yönetmen ve görüntü yönetmeninin ortaklaşa yaptığı görsel çözümlemelerin sonucuna göre belirlenir. Bilindiği gibi, dış çekim ortamındaki aydınlatma koşulları, güneşin konumuna ve havanın durumuna göre değişir. Güneşin konumu gün boyu değişse de, aydınlatmanın gün içinde nicelik ve nitelik bakımından kısmen sabit kaldığı zaman aralıklarını belirlemek mümkündür:

- Sabah/akşam aydınlatması
- Normal gündüz aydınlatması
- Tepe aydınlatması
- Alacakaranlık aydınlatması
- Gece aydınlatması
- Bulutlu hava aydınlatması

• SABAH/AKŞAM AYDINLATMASI: Güneş ufuk üzerinde kısmen yükseldiğinde (15 derece) oluşan aydınlatma türüdür. Bu saatlerdeki aydınlatma, güneş ışığının tayf terkibi açısından dikey ve yatay yüzeyler arasındaki aydınlatma dengesinin sert-keskin olmasıyla dikkat çeker.

- NORMAL GÜNDÜZ AYDINLATMASI: Güneş yüksekliği 15 ile 60 derece arasında olduğunda, dikey ve yatay yüzeylerdeki aydınlık dengeli, ışıklı ve gölgeli alanları aydınlatan ışık tayfındaki dalgalanmalar kabul edilebilir düzeydedir. Günün bu dilimi, genellikle oyunculu sahnelerin çekimi için tercih edilmektedir. Bu aralıktaki ışık-gölge zıtlıkları, atmosferin parlaklık düzeyine bağlı olacaktır.

- TEPE AYDINLATMASI: Güneş yüksekliğinin 60 ile 90 derece arasında olduğu zaman dilimindeki aydınlanmada, ışık şiddeti yatay yüzeylerde yüksek, dikey yüzeylerde ise düşüktür. Bu zaman aralığındaki aydınlık nedeniyle yüzlerde oluşan keskin gölgeler, oyuncunun yüz çizgilerini deforme eder. Işığın tayfı ve aydınlatmada sağlanan doyumun üst düzeyde olmasına rağmen, ortaya çıkan aydınlatma, ne oyunculu sahneler, ne kalabalık savaş sahneleri, ne de doğa çekimleri için tercih edilmektedir.

- ALACAKARANLIK AYDINLATMASI: Güneş yüksekliğinin 0 ile 15 derece arasında olduğu durumlarda, sabah, akşam, sonbahar ve kış mevsimlerinde ortaya çıkar. Günbatımı sonrası ve gündoğumu öncesinde, güneşle ufuk arasında 6 ile 8 derecelik bir açının olduğu durumu işaret etmektedir. Alacakaranlık, gökyüzünün parlaklığı, atmosferin durumu ve güneşin batış derecesine bağlı olarak değişir. Bu çekimler sırasında, fotografik olarak halen yakalanabilen gökyüzü parlaklığı değerlendirilir. Dolayısıyla, günlük çekimin süresi gökyüzünün parlaklığı ve kullanılan pelikülün duyarlığına bağlıdır. Söz konusu aydınlatma ortamında hem yatay hem de dikey yüzeylerin aydınlığı düşük olduğundan, nesneler siluet olarak görünür. Günün bu vaktinde oluşan aydınlatma bazen ‘renksiz aydınlatma’ olarak da adlandırılır, çünkü bu aydınlatma altında, insan gözünün renkleri algılama yetisi işlememektedir. Doğal aydınlatmanın yetersiz olması nedeniyle alacakaranlık aydınlatmasında yapılan çekimler, yapay aydınlatmanın desteğiyle gerçekleştirilir.

• GECE AYDINLATMASI: Sinemada gerçek gece çekimleri nadiren uygulanır; bunun yerine, gecenin ‘taklidi yapılır’. Siyah-beyaz yapımlarda, gündüz aydınlatmasında gece efekti elde etmek mümkündür. Bu amaçla yapılan çekimlerde, derin (koyu) gölgeli nesneler seçilir ve çerçevenin dörtte üçlük bölümü gölgeli parçalarla doldurulur. Gökyüzünün parlak ve masmavi olduğu zamanlarda yapılması uygun olan bu tür çekimlerde parıltılı lekeler yakalamak için, aydınlatmada ters ışık - tepe ışığı kullanılmalıdır. Burada, poz değerleri, ışıklı parçalar üzerinden belirlenecektir. Bu tür uygulamalarda turuncu ya da kırmızı filtreler kullanılır. Gece çekimlerini gündüz gerçekleştirme yöntemi, hem ekonomik hem de ergonomik nedenlerle tercih edilmektedir.

Yukarıda açıklanan durum, aşağı yukarı, renkli film uygulamalarında da geçerlidir. Elbette, renkli filmde sinemada filtre kullanımı farklıdır. Ayrıca, renkli filmlerde şöyle bir kolaylık söz konusudur: Yapay aydınlatmaya göre üretilmiş olan ham film gündüz koşulları altında kullanıldığında, gece, daha doğrusu ay ışığı efekti elde etmek mümkündür. Sinemacılar arasında bu tür uygulamalara ‘Amerikan Gecesi’ çekimi denir.

• BULUTLU HAVA AYDINLATMASI: Havanın kapalı olması, çoğunlukla sonbahar mevsimine özgü bir durumdur. Bulutlu havalarda, açık alanların yanı sıra, ufukta yer alan yapılarla, ormanla ve başka engellerle örtülü alanlardaki dikey ve yatay yüzeylerin aydınlık (ışık) şiddetini sadece gökyüzünün parlaklığı belirler. Kent merkezlerindeki nesnelerin aydınlığı, yani buradaki parlaklık, açık alanlardaki parlaklıklara kıyasla on kat daha düşük olacaktır. Dikey yüzeylerin aydınlık şiddeti ise, yatay yüzeylerin aydınlık şiddetinden üç-dört kat daha az, yani yetersiz olacaktır. Kapalı, sağanak yağmurlu ve puslu hava koşullarında yapılan oyunculu sahne çekimlerinde, yukarıda değinilen olumsuzlukları bertaraf edebilmek için yapay ışık kullanılması gerekir. Söz konusu koşulların özellikleri şunlardır:

1. Yatay ve dikey yüzeylerin aydınlık şiddetleri arasında eşitsizlik
2. Renk ısısının değişmezliği (ortalama 5600-6000 Kelvin)

3. Elde edilen görüntüye ton değişkenleriyle, yani renklerin ve renk tonlarının kıyaslanmasıyla şekil verilir

4. Çekim alanında nem ve mikroskobik su zerreciklerinden bir optik ortamın oluşması. Bu optik ortamın etkisiyle zıtlıklar yumuşayacak, renkler puslanacak, soluklaşacaktır.

5. Mevcut yüzeylerin tümünün, sudan oluşmuş parıltılı bir örtüyle kaplanması. Bu parıltıları belirginleştirmek için, çekimlerde gökyüzünün ışıklı tarafını fon gibi kullanmak gerekir.

Kapalı hava, sağanak yağmur ve dumanlı hava koşullarında gerçekleştirilen çekimlerde yapılan ışık ölçümünün amacı, öncelikle, genel aydınlatma yeterliğinin saptanmasıdır.

12. Dış Çekimde Aydınlatma Tarzları

Güneşten direkt olarak gelen ve gökyüzünden yansıyan ışıklar, sadece gökyüzünden yansıyan yaygın ışık, nesnenin çevresindeki yüzeylerden yansıyan ışık ve yapay ışık kaynaklarıyla aydınlatma gerçekleşebilir.

Güneş aydınlatmasında ortaya çıkan gölgeler görüntülerin oluşumu, eşyaların biçimi ve yüzeylerin şeklini açığa çıkarmada önemli işlev görürler. Güneş ışığının doğrudan düşmediği yüzeylerde iki tür gölge oluşur: Nesnenin çıkıntılarının oluşturduğu gölgeler ve nesneden yansıyan gölgeler. Nesne çıkıntılarından, nesnenin şeklinden oluşan gölgeler atmosfer ve nesnenin çevresindeki yüzeylerden yansıyan ışıklardan beslenir. Buradaki ışıklı parçalar ise, direkt olarak gelen güneş ışığı ve atmosferden yansıyan dağınık ışıklarla aydınlanacaktır.

Dış çekimler yapılırken, gölgeler dizimindeki aydınlatma paletinin değerlendirilmesi de önem taşır. Nesnenin yatay yüzeylerindeki gölgeler gökyüzüyle aydınlatılır, dikey yüzeylerdeki gölgeler ise gökyüzünün yarısıyla beslenir. Açık alanda yapılan çekimlerde, nesnelerden yansıyan açık tonlu gölgeler ortaya çıkar. Buradaki gölgeler atmosferin tamamından yansıyan ışıklarla beslendiği için, nesnelerdeki çıkıntıların yaptığı gölgelere

kıyasla daha ışıklı olacaktır, çünkü çıkıntıların neden olduğu gölgeler, gökkubbenin sadece yarısından yansıyan ışıklarla aydınlanır. Yarı kapalı gölgeler, şehir yapılarıyla çevrilmiş ortamlar ya da orman alanlarında görülebilir. Bu durumda, ufuk üzerindeki gökyüzü kapanmış olduğundan, nesnelerin kendi gölgelerindeki aydınlanma yetersiz kalır. Nesnenin yatay yüzeyleri ise, sadece gökyüzünden yansıyan dağınık ışıkla aydınlatılır. Böylece, ortaya çıkan ışık-gölge zıtlığı büyük ölçüde yoğunlaşır.

Atmosferden/gökyüzünden yansıyan dağınık ışığın hiç ulaşmadığı gölgeler, kapalı gölgeler olarak değerlendirilmektedir. Bu tür gölgeleri, sıkı dallı ve yapraklı ağaçların altında, duvar oyuklarında, nişlerde görebiliriz. Buralardaki aydınlatma düzeyi genellikle yetersiz olur. Bunun görsel olarak değerlendirilmesi zordur, çünkü insan gözü ışığa uyumlu bir aygıttır. Bu durumda, ışık-gölge tezatlarının ölçümleri aletsel olarak, ışıkölçerle yapılır. Görüntü düzenleme uygulamalarında güneş aydınlatması cepheden, diyagonal, yandan, arkadan ya da tepeden olabilir. Bu aydınlatma tarzlarının her biri, nesnenin sanatsal biçimlenmesinde özel olanaklar sağlar.

• Cepheden aydınlatmada, ortamda bulunan nesnelerin bütün öğeleri, dikey yüzeyleri (cisimler, mimari yapılar, ağaçlar) ve yatay yüzeyleri (yeryüzü, yollar) günün saatine ve güneşin yüksekliğine bağlı olarak değişir. Nesnelerden yansıyan gölgeler eşyaların arkasında kaldığında görünmez. Özellikle, güneş ışınlarının yatık olduğu durumlarda, hacimler ve yüzeyler açığa çıkmaz, aydınlatma düz olur.

• Diyagonal aydınlatma, güneşten saçılan ışık hafif yandan ve üstten (20-60 derecelik açıyla) geldiğinde oluşur. Bu tür aydınlatma, cisimlerin ve yüzeylerin plastik biçimlerini açığa çıkarır. Diyagonal aydınlatma ortamında yapılan çekimlerde, ek olarak lamba ve yansıtıcılar kullanılarak, nesnelerin çizgisel biçimlerini açığa çıkarmak mümkündür. Bu aydınlatma sırasında ortaya çıkan derin gölgelerin yapay ışık aracılığıyla yumuşatılması önemlidir. Güneş 20 ila 50 derece arası bir konumda olduğunda oluşan diyagonal aydınlatma kimi zaman ‘sanatsal (plastik) aydınlatma’ olarak tanımlanır.

• Yandan aydınlatmada, nesnenin bir tarafı ışıkta, diğer tarafı ise gölgede kalır. Sinemacılar bunun yakın plan çekimlerinde oldukça seyrek, kalabalık ve doğa çekimlerinde ise sıkça kullanmaktadırlar.

• Arkadan aydınlatma, güneşi tam karşıya alarak yapılan çekimlerde kullanılır. Yapılan çekimlerde kişiler ve nesnelerin üzerinde ışıklı bir şerit, düz yüzeylerin üzerinde ise parlaklıklar oluşur. Arkadan aydınlanma ortamında oluşan gölge-ışık kontrastı son derece keskindir, çünkü nesnelerin kameraya bakan yüzleri, gökyüzünün kuzey, yani koyu tarafından yansıyan ışıkla beslenir. Işığın arkadan, aynasal ve dar açıya yakın bir açıdan düşmesi sonucunda ise, yatay yüzeylerde yoğun pırıltılar oluşur. Bu tür çekimlerde, çoğunlukla elektrik ya da yansıtıcılar aracılığıyla elde edilmiş aydınlatma kullanılır. Görsel olarak son derece etkileyici bir sonuç veren arkadan aydınlatma, oyuncu sahneleri, oyuncu geçişleri, kaydırma, kalabalık sahneler ve doğa çekimlerinde başarıyla kullanılan bir yöntemdir.

• Tepeden aydınlatmada yatay ve dikey yüzeyler arasındaki zıtlıklar oldukça serttir. Güneş ışığı 70 derecelik bir açıyla geldiğinde, ortamdaki nesnelerin dikey yüzeylerinin aydınlatması, yatay yüzeylerin aydınlatmasından bir buçuk kat düşük olacaktır. Tepeden aydınlatma mimari yapı biçimlerinin belirginsizleşmesi, doğanın düz olarak gözükmesi nedeniyle sinemacıların yeğlediği bir yöntem değildir. Bu oyunculu sahnelerde oluşturduğu sert ışık ve gölgeler nedeniyle, insan yüzlerinin görünümünü deforme eder.

Dış çekimlerde, yapay ışık kaynakları ve yansıtıcıların yanı sıra, çekim sürecinde ortaya çıkan sanatsal ve teknik gereksinimlere bağlı olarak, ışık dağıtıcılar ve gölgelendiriciler de kullanılabilir. Çekimler gün boyu sürdüğü için, doğal ışığın şiddeti ve tayfında değişimler olur. Buna bağlı olarak değişen ışık ve gölgelerin parlaklığı, yapay ışık kaynaklarıyla dengelenir, kontrastlar yumuşatılır, ışık aygıtlarına takılan çeşitli filtrelerle yapay ışığın tayf bileşimi düzeltilir. Oyunculu sahnelerin çekiminde yapay aydınlatma kullanmak, sinemada adeta bir zorunluluk olarak değerlendirilmektedir. Bazen önemsiz gibi görülen yapay aydınlatma, açık havada, kapalı havada,

alacakaranlıkta ve gece yapılan çekimlerde başvurulan, önemli bir ihtiyaçtır. Güneş ışığı 15 derecelik bir açıyla geldiğinde, diyagonal olarak düşen ışık, yüzlerin ve nesnelerin dış çizgilerini iyice açığa çıkarır, ancak görüntüdeki ışık-gölge kontrastını da artırır. Bu gölgelerin dolgu ışığıyla yumuşatılması gerekir. Dolgu ışık, yüzdeki çıkıntılarda oluşan gölgeleri yumuşatır. Bununla beraber, gözlerde oluşturduğu pırıltı ve canlılıkla, yakın ve orta planlarda, oyunculuk gücünü artırır.

Orta ve yakın plan çekimlerde, ışık kaynakları, güneşe ters bir şekilde, kamera ile çekimi yapılan nesneyi birleştiren çizgi üzerine konumlandırılır. Bu uygulamalarda şu noktaya dikkat edilmesi gerekir: Güneş ışıklarının neden olduğu sert gölgeleri yumuşatmak için yapay aydınlatma kullanıldığında, oyuncuların yüzlerinde iki, hatta üç-dört gölge oluşabilir. Bu önemli sorunu çözmek, görüntü yönetmeninin sanatsal ve profesyonel sorumluluğudur. Bu olumsuzluğu gidermenin yollarından biri, nesnenin kameraya dönük yüzüne, tam karşısına yerleştirilecek geniş bir reflektörle (yansıtıcı) düzenli ve yaygın bir ışık yansıtmaktır.

Dış çekimlerde, oyuncu yüzleri için ilave yapay ışık kullanıldığında, güneş nedeniyle oluşmuş aydınlatma özelliklerinin bozulmamasına özen gösterilmesi gerekir. Dış çekimlerde, yapay ışık, sadece gölge ve ışık zıtlıklarını gidermek ve oluşan gölgeleri, rahatsızlık vermeyecek bir düzeye indirmek amacıyla kullanılır. Yapılacak düzeltmelerin şekli ve ölçüsü, elde edilen görüntüdeki ışık ve gölge zıtlıklarının şiddetine bağlıdır. Normal çekimlerde, yani yumuşak gölgeler elde edilmek istendiğinde, gölge-ışık oranının 1'e 2,5 olması makul sayılmaktadır. Gün ortası ve açık gökyüzü koşullarında yapılan çekimlerde, renksiz tül ya da ipek dağıtıcılar kullanılarak, direkt olarak gelen güneş ışığının şiddetini iki ile dört kat azaltmak mümkündür.

Dış çekimlerde, gökyüzü ile insan yüzleri arasındaki parlaklık (aydınlık şiddeti) oranını denetim altında tutmak gerekir. Gökyüzünün aşırı parlaklığı, oyuncuların arka planları üzerine tüllerin gerilmesiyle dengelenebilir. Dış çekimlerde, dolgu ışıkla, aydınlatmanın ton ayrıntıları düzenlenebildiği gibi, aydınlatma tayfı için gerekli düzeltmeler de

yapılabilir. Örneğin, gökyüzü açık ve güneşliyken yapılan çekimlerde, yüzlerde ve açık renkli giysiler üzerinde oluşan gölgelerin mavimsi rengini yok etmek için, dolgu ışıklara sarımsı filtrelerin takılması yeterli olmaktadır.

13. Karlı Mekânların Çekimi

Beyaz kar yüzeyi, yansıtma özelliği nedeniyle, üzerine düşen ışık tayfının birleşimine göre renk alır. Güneş ışınlarının yatıklaştığı kış mevsiminde, dikey nesne yüzeylerinde renklenmeler oluşur. Gökyüzü açık olduğunda gölgeler mavi renk alır, çünkü gölgeler, sadece atmosferden yansıyan mavi ışıkla beslenir.

Kış mevsiminde hava sıcaklığının düşük olması nedeniyle, buz zerreciklerinden dolayı havada asılı gibi duran bir sis perdesi oluşur. Bu sis perdesi, çekimlere gümüşsü, büyülü bir renk katar. Bu ortamdaki aydınlanmanın iki renkliliği, kış aylarında yapılan doğa çekimleri için çok önemli bir ayrıcalıktır. Sabahın erken saatlerindeki güneş ışıkları altında kar öbekleri, buzla kaplanmış köknar ağaçları pembeye bürünürken, gölgelerin maviye dönüşmesiyle ortaya bambaşka bir manzara çıkar. Ancak hava kapalı olduğunda, karlı ve açık mekânlarda çekim yapılacaksa, parlaklıklar paleti geniş değil yaklaşık 0,8’e 0,4 yani 2’ye 1 oranında olacaktır. Tabii ki, güneşli havada bu oranlar sert bir şekilde yükselir. Dolayısıyla, karla kaplı dış mekânlarda gerçekleştirilecek oyunculu sahnelerin çekiminde, yatay ve dikey yüzeylerdeki aydınlık şiddetlerinin aletsel ölçümlerinin ayrı ayrı ve titizlikle yapılması gerekir.

14. Suyla Kaplı Mekânların Çekimi

Su kitlesi, tıpkı hava gibi yansıtma, yayma ve emme özelliğine sahip bir ortamdır. Su yüzeyine düşen ışık huzmelerinin bir kısmı yansır, bir kısmı

dağılır, bir kısmı da su tarafından emilir. Su ortamında yüzeyden yansıyan parlaklığın hesaba katılması gerekir. Özellikle, havada güneş ve beyaz bulut kümeleri çok olduğunda, su yüzeyinde gözlenen yansımalara dikkat edilmelidir.

Deniz suyu hiçbir zaman temiz ve şeffaf olmaz. Deniz suyunun parlaklığı, yüzeyinden yansıyan dağınık ışıktan kaynaklanır. Işığın su kitlesi içerisinde ne ölçüde yayılacağı ise suyun bulanıklık derecesine göre değişir. Temiz ve dolayısıyla şeffaf sularda, ışık huzmeleri, kalın su tabakalarının derinliklerine işleyebilir. Bu tür suların yansıtma gücü yüksektir. Su, gökyüzü gibi açık olduğu için, mavi ışığı yansıtır. Suyun bulanıklığı arttıkça su kitlesinin rengi yeşile dönmeye başlar, sonra koyulaşır, aşırı bulanık olduğunda ise sararır. Sonuç olarak, suyla kaplı alanlardaki çekimlerde görüntünün rengi, su kitlesinin şeffaflığına, ışık koşullarına ve gökyüzünün durumuna bağlıdır.

15. Efektler

Drama filmlerinin kimi sahnelerinde yağmur, kar, sis ve rüzgâr efektleri yaratma zorunluluğu olabilir. Bu efektlerin hazırlanması, teknik uzmanların görevidir. Ancak uzmanların yaratacağı gerçeklik etkisi yani inandırıcılık, önemli ölçüde, görüntü yönetmeninin bu alandaki bilgi ve deneyimine bağlıdır. Çekimler sırasında en yaygın olan yağmur efekti, set üzerine su püskürtülerek, daha doğrusu kamera ile nesne arasında kurulan yağmur perdeleriyle sağlanır. Çekim alanındaki ağaçları ve duvarları ıslatmak, pencere camlarından su akıtmak gibi ilavelerle yağmur efektini güçlendirmek ve inanılır kılmak mümkündür.

Geniş mekânlardaki dış çekimlerde yağmur ortamı oluşturulurken, basınçlı yağmur hortumları kullanılır. Bu hortumlarla yükseğe püskürtülen su yere düşerken yoğun bir yağmur perdesi oluşturur. Birkaç hortum kullanıldığında, göreli olarak geniş bir alanda ve çeşitli şiddetlerde yağmur efekti yaratılabilir. Çekim ortamına doğallık katmak için, gerekiyorsa yapay

rüzgâr da kullanılabilir. Yağmur perdesi kullanılarak yapılan çekimlerde, düşen yağmur damlalarının, yerde biriken suların ve fondaki parlaklıkların birbirinden farklı olması gerekir. Damlaların ve su akışının, ancak bu ton farkları oluşturulabildiğinde hissedileceği unutulmamalıdır.

Yağmur efekti altında yapılan çekimlerde, fonların ayarlanması kadar aydınlatma yönteminin seçimi de önem taşır. Örneğin gökyüzündeki yağmur damlalarının görünmesi, ancak, özel olarak hazırlanmış bir aydınlatmayla sağlanabilir. Dağınık ve önden aydınlatma, yağmur perdesini açığa çıkaramaz. Işık, huzmeler şeklinde ve yandan verilirse, su damlaları parlayacak ve görünecektir. Fakat bu tür çekimlerde en doyurucu sonuç, tepe ışığıyla sağlanabilir.

Yapay yağmurlu sahneler aydınlatılırken, yağmurda havanın genellikle kapalı olduğunu unutmamak gerekir. Yani, yağmur perdesi için yapılacak aydınlatmanın kıvamı önemlidir. Kapsama alanındaki aşırı parlaklık nedeniyle yapılan aldatmaca, izleyici tarafından görülebilir. Bunu önlemenin en kolay yolu, yağmurlu çekimlerin havanın kapalı olduğu zamanlarda yapılmasıdır. Su damlalarının okunurluğu ise ancak yapay aydınlatmayla sağlanabilir. Öte yandan, yağmur, havayı yoğunlaştırarak görüş uzaklığını azaltır; görüş uzaklığı oluşturabilmek için de sis yaratılması gerekir.

16. Sanatsal Aydınlatmanın Genel Anlamı

Görüntü yönetmenlerinin, dış çekimler konusunda bilmeleri ve özenle uygulamaları gereken çok önemli püf noktaları vardır. Kurgulanacak filmdeki sekansların kompozisyon, renk ve aydınlatma bütünlüğü, büyük ölçüde, görüntü yönetmeninin, her çekimin teknik ve fotografik gerekliliklerini eksiksiz bir şekilde uygulamasına, ışığın yoğunluk ve tayfını doğru saptamasına, çekim alanında bulunan atmosfer koşullarının bilincinde olmasına bağlıdır. Çekimin yapılacağı mekânın aydınlatma ve

atmosfer koşulları, ışık ölçümleriyle belirlenir, değerlendirilir ve kontrol edilir.

Işıkölçer, hem dış hem de iç çekimlerde, ortamdaki aydınlatma koşullarını belirlemesi gereken görüntü yönetmeninin elinden düşürmediği bir alettir. Ancak, çekimlerde herhangi bir aydınlatma efekti ya da sis perdesi kullanılması gerektiğinde aletsel ölçüm yetersiz kalır. Ayrıca, dış çekimlerin, seçilecek aydınlatma ve atmosfer özellikleri açısından sert kurallara bağlanması kesinlikle söz konusu olamaz. Böylesi kategorik yaklaşımlar olsa olsa fotoğrafçılığa ilk adım atanlar için geçerli olabilir.

Sanat filmlerinin görüntü yönetmenleri, görüntü düzenlemesini anlamlı ve etkili kılacak aydınlatma efektleri ararlar. Sinemada estetik unsurlara önem veren F.Fellini, “her hanğı bir çekimde uygulanan yanlış aydınlatma bir cümledeki yersiz sıfata benzer” demektedir. (С.М.Медынский. Компонуем кадр. Искусство. Москва. 1992). [S.M. Medınskiy. Kompozisyon düzenlemesi. İskusstvo yayınevi. Moskva. 1992]. Fakat çoğu zaman, çekimde yaşanabilecek herhangi bir başarısızlık, çekim için yapılan aydınlatma tercihinin yanlış ya da uygunsuz olmasından değil, görüntü yönetmeninin ışık ölçümlerini eksik ya da yanlış yapmasından kaynaklanır. Çok tekrar ettik ama, ne kadar tekrarlansa azdır: Dış mekânlarda yapılan çekimlerin sanatsal ve teknik niteliği, görüntü yönetmeninin ustalığına bağlıdır. Bu ustalığın gereklilikleri arasında, öncelikle atmosfer durumunun ve aydınlatmanın bilinçli bir şekilde değerlendirilmesi, ardından yaratıcı hedefler göz önünde bulundurularak, çekim yöntemlerinin seçilip uygulanması ve poz değerinin isabetli bir şekilde saptanması bulunmaktadır. Bu unsurlar, dış çekimlerde kullanılan aydınlatma sisteminin ayrılmaz parçalarıdır.

Sonuç olarak, sinemada sanatsal aydınlatmanın anlamı şu şekilde açıklanabilir: Görüntü yönetmeninin aydınlatma konusundaki hüneri, aydınlatmayı oluşturan sert ve yumuşak ışıkların uyumlu şekilde bir araya getirilmesinde, birleştirilip bütünleştirilmesinde ortaya çıkar.

Yapıtlarıyla, sinema tarihinde silinmez izler bırakmış olan görüntü ustaları, günümüzdeki *Dedo Light*, *Kino Flo* gibi aydınlatma araçlarını

tanısalardı, kuşkusuz, hayranlık duyarlardı. Diğer taraftan, performansları son derece yüksek bu teknik araç, film türü, ‘HD’ sistemine duyarlı mercekle, nice nitelikli görsel uygulama gerçekleştirilebilecekken, bu tür örnekler görememek de onları üzerdi herhalde.

IV. Çekim Ölçekleri ve Tarzları

Sinematografik araçların ya da buluşların tümünü,
görünmeyeni görünür kılan, belirsizi aşikâr eden,
gizli olanı gün yüzüne çıkarmaya hizmet eden teknikler olarak değerlendirebiliriz.
Dziga Vertov

1. Uzaktan Bakıp Yakından Görmek

Ressamlar, asırlar boyu, çevrelerini resmetmişlerdir. Bu tablolarda, doğa görüntülerini, insan portrelerini ve irili ufaklı nesnelerin yer aldığı cansız doğayı görebiliriz. Bu resimlerden etkilenen ilk sinemacılar, çevrelerinde gördükleri her şeyi farklı ölçeklerde göstermenin olanaklı olduğunun bilincine ulaşmışlardı. Ne var ki, tiyatro sanatının varlığı, görsel olarak son derece etkileyici bir araç olan yakın çekimin kullanılmasını geciktiriyordu. Çünkü tiyatro sahnesindeki olayları izleme eylemi, görsel açıdan bir 'uzak çekim' özelliği taşıyordu. İlk sinemacılar geleneksel tiyatro seyircileri oldukları için, ister istemez, tiyatrodaki sahneleme ilkelerini bire bir sinema sanatına uyguluyorlardı. Konuya bakış açıları, bir tiyatro salonundaki izleyicinin oyuna bakış açısıyla örtüşüyordu. Sonraları, izleyicinin dikkatini oyunun önemli parçalarına odaklama çabası, sinemasal eylemleri farklı ölçeklerle parçalara ayırma gibi uygulamalara yol açacaktı. Böylece, sinemada, uzak, orta ve yakın çekimler birer ölçek olarak doğmuş oldu. Bu üçüne, çok uzak ve çok yakın çekimlerin de eklenmesiyle, ölçekler

tamamlandı. Söz konusu sıralama ve kullanılan isimlendirme, yapım ve yönetim sürecinde kolaylık sağlamaktadır. Dolayısıyla, bunları benimseyip kullanmakta yarar vardır.

• Uzak çekim, geniş ve derinlikli bir kompozisyon şeklinde düzenlenir. Uzak çekimde, kameranın görüş açısını geniş tutan, kısa odaklı ve geniş açılı mercekler kullanılır. Görüntü yönetmeni, görüş açısını belirler ve dikey bir görsel düzenleme yaparak, çerçevenin belirli bir kısmını yeryüzüyle, geriye kalan kısmını da gökyüzüyle doldurur. Böyle bir çekim düzenlemesinin kolayca yapılabileceği düşünülebilir. Ancak, uzak çekimlerin çok farklı koşullarda yapılması gerekebilir. Sözgelimi, kent sokaklarında, kalabalık alanlarda, işyerlerinde, çeşitli mimari yapıların olduğu ortamlarda, kalabalık oyuncu gruplarının bulunduğu iç mekânlarda, dekorasyon ortamı ya da geniş doğa manzaralarının fon olarak kullanıldığı durumlarda uzak çekimler yapılır.

Yukarıda örneklenen alanlarda yapılacak uzak çekimlerin hepsi için geçerli olan bir koşul vardır: Herhangi bir uzak çekim, filmdeki kişilerin geçmiş, şimdi ve gelecek zamanda, içinde hareket edecekleri ortamın görsel özelliklerini içermelidir. Görüntü yönetmeni, sadece çekim ölçeklerinin değil, aydınlatma ve atmosfer koşullarının, panorama ve merceklerin seçiminde de uzak çekimin bu işlevini göz önünde bulundurmalıdır.

Uzak çekimin temel işlevi, gerekli mekânı oluşturmak, göstermek ve kişilerin içinde bulunduğu ortamı tanıtmaktır. Bu tanıtımın sürekliliğinin sağlanması esastır; sekans boyunca (eğer film tek mekânda geçiyorsa tüm film boyunca) yapılması gerekir. Tanımın ve etkinin sürekliliğini, kompozisyonların anlatım gücünü ve mekânı anımsatıcı öğeler içeren uzak çekimlerin, kurgu içerisine serpiştirilmesiyle sağlamak mümkündür. Ayrıca, söz konusu anımsatıcı, bildik öğelere, orta ve yakın plan çekimlerinde, kişilerin fonlarında da yer verilebilir. Yapılan açıklamalardan kolayca anlaşılabileceği gibi, uzak çekim, temel kompozisyon gibi değerlendirilebilir: Uzak çekim, aynı mekânda çekimi yapılan ya da yapılacak olan, orta ve yakın planların yapısını koşullandıran temel kompozisyondur.

Uzak çekimi tamamlayan görüntü yönetmeni, sonraki çekimlerde –eğer mekân değişmiyorsa– sekansın oluşturulmasında uzak çekimin görsel öğelerini temel alacaktır.

• Orta çekim, uzak planda gösterilen çevreye açıklama getiren, uzak plana kıyasla daha ayrıntılı bir çekim ölçeğidir. Karakterleri çözümlemek gerektiğinde orta çekim daha etkili ve inandırıcı olmaktadır. Karakterle birlikte onun ilişkide olduğu nesneleri ve kişileri de içeren orta çekimde, jestler ve mimikler açıkça görülebilir. Sanat filmlerinde, bu ölçekle çerçevelenen alandaki karakter, onların muhatapları, dekorasyon ve ortamın öteki birleşenleri ayrıntılarıyla izlenebilir. Belgesellerde yer verilen orta çekim, herhangi bir işletmedeki araç gereç ve işlemleri sergileyebileceği gibi, ortamı ve eyleme katılan kişileri de gösterebilir. Orta çekim, çoğunlukla 'kapalı kompozisyon' şeklinde düzenlenir. Bu düzenlemede, konunun merkezinde ve çerçevede yer alan nesneler arasındaki hayali ilişki çizgileri açıkça fark edilir. Yeri gelmişken belirtelim ki, orta çekimlerde, belirlenen alanda çok fazla görsel öğe olması bir tür görsel kirliliğe yol açar ve asıl eylemin anlamını olumsuz etkileyip değerini düşürebilir. Bu nedenle, orta çekimin mantığında, eyleme katılanların titizlikle seçilmesi, fonların bilinçli bir şekilde düzenlenmesi, çekimde doğru ânın yakalanması vardır. Orta çekimin niteliğini belirleyen, bu koşulların ya da öğelerin ne ölçüde yerine getirildiğidir. Drama filminin görüntü yönetmeni, çekim ölçeklerine ilişkin kararını bir başına ya da emrivakiyle veremez; çekimin hazırlık aşamasında, konuyu yönetmenle görüşerek ortaklaşa karar vermek durumundadır. Belgesel çekimlerinde durum farklıdır; çekim ölçekleri çoğunlukla çekim yapılırken kararlaştırılır. Belgeselci, çekim ölçeklerine ilişkin kararlarını, çekim sürecindeki durumları ve daha önce çekilmiş görsel malzemeyi göz önünde bulundurarak verir; dolayısıyla, çekim sırasında öncelikle çekim ölçeğini belirler. Ardından, yapılan çekimin, ilgili olduğu sekanstaki yerini belirler. Yani belgeselci, bir sekansı oluşturan çekimlerin ölçek olarak uyumlu ve dengeli olmasını sağlayarak yapım ve yönetim sürecinde bu ilkeyi rehber edinir. Üçüncü olarak da, yukarıda sıralanan ilkeleri, çekimi yapılacak görsel malzemenin tümüne uygular.

Aslında, hazırlanan bir filmin anlatısının ortaya konabilmesi, çekim ölçeklerine ilişkin bu ilkelerin yerli yerinde kullanılmasına bağlıdır. Sanat filmlerinde yönetmen ve görüntü yönetmeni, belgesellerde ise görüntü yönetmeni, yukarıda vurgulanan uygulamalara bağlı kaldıklarında, sanatsal tutumları, bir şekilde hem yapılan çekimlere, hem de tamamlanmış filme yansıyacak ve izleyici tarafından sezilecektir. Çekim ölçeğinin, çekimin içeriğine dair bir yorum gibi etki yarattığının ve çekim ölçekleri aracılığıyla öykünün belli kesimleri üzerinde vurgulamalar yapılabildiğinin asla unutulmaması gerekir.

Bir filmde hangi çekim ölçeklerinin kullanılacağı, filmin konusu ve türüyle sıkı sıkıya bağlantılıdır. Sözgelimi, psikolojik ve dramatik yapıtlarda çoğunlukla yakın planlar tercih edilirken, tarihi yapımlarda, uzak ve geniş alanları kapsayan çekimler ağırlıktadır. Manzara filmlerinde, dünyanın herhangi bir köşesinin özelliklerini sergileyen yapıtlarda da uzak çekimlere daha çok yer verilir. Tanınmış bir kişiyle ilgili, onun hayatını anlatan bir yapımda, doğal olarak, bolca yakın plan kullanılacaktır. Herhangi bir eylem nedeniyle yapılan bir görüşmede, eylemin geçtiği mekânı, başat özelliklerini, katılımcılarını gösteren farklı ölçekte çekimler bulunmazsa, o görüşme eksik kalacaktır. Bilimsel araştırmalar ve doğanın herhangi bir gizemiyle ilgili çalışmalarda ise, çok yakın, hatta makro planlar ve mikroskop aracılığıyla yapılmış çekimler gerekebilir.

Çekimler sırasında, önemli karakterler ya da durumlar için seçilen çekim ölçeğinin, ikinci derecede önemli olanlar için seçilenlerden daha yakın olmasına dikkat edilmelidir. Yukarıda değindiğimiz gibi, çekim ölçekleri, sanatçının çekim içeriğine getirdiği açıklamayı destekleme ve pekiştirme işlevi görür. Dolayısıyla, bir nesnenin manevi ağırlığı ile o nesnenin çekimindeki görsel nitelemeler örtüşmediğinde izleyenlerin kafası karışacak, algılayışı engellenecektir. Bu durum, karakterlerin ve olayların hiyerarşisini bozabilir. Unutmamak gerekir ki, çekim ölçeklerinin çeşitliliği, filme resimsi bir canlılık, renklilik getirebilir. Unutulmamalıdır ki, sinema bir görsel şölendir; bir filmin görsel malzemesinin güçlü olması, onun

üstünlüğü olarak değerlendirilmelidir. Anlatım gücü yüksek görsel betimlemeler, içeriğe zarar vermediği sürece, eserin çekiciliğini artırır.

Çekim ölçeklerinin bilinçli ve yaratıcı kullanımı, sinemanın doğuşundan altı-yedi yıl sonra görülmeye başlamıştır. 1903 yılında, Amerikalı yönetmen Edwin Porter, zamanında önemli yankı yapan *Büyük Tren Soygunu* adlı filminde, uzak, orta ve yakın çekimleri birlikte kullanmıştır. Bugün sıradan bir uygulama olarak görülen, sekansın çeşitli çekim ölçeklerine bölünmesi, o dönemde yeni bir buluş olarak değerlendirilmişti.

• Yakın çekim. Bir filmdeki herhangi bir karakterin yakın plan çekimi, o karakterin yüzü ile verdiği bilgileri ve duyguları, görsel olarak iletebilecek tek ve en güçlü araçtır. Yakın çekimin olmadığı bir çağdaş sinemayı tasavvur etmek olanaksızdır. Oyuncuların düşüncelerini ya da ruh durumlarını, onunla yüz yüzeymişçesine, gözlerine bakarak algılayabilir, hissedebiliriz. Tiyatro sanatında, izleyicinin oyuncuya fazla yaklaşması söz konusu değildir. Buna rağmen, sahne ile –balkonlardakiler de dahil olmak üzere– izleyiciler arasında canlı bir bağlantı kurularak, izleyicilerin, oyuncuların coşkusuna katılmaları sağlanabilmektedir. Bu bağlamda tiyatroyu sinemadan farklılaştıran başlıca özellik, tiyatro seyircisinin sahnede gölgeler değil canlı insanlar görmesi, onların sesini, seslenişini duyabilmesi, aralarında oluşan ilişkiyi yaşayabilmesidir. Oysa sinema perdesinde izlenenler birer gölgeden ibarettir. Sinema izleyicisi oyuncuları görebilir ama, aralarında hiçbir engel olmamasına karşın, oyuncular izleyenleri göremez. Gölgeler göremezler...

Tiyatroda her bakımdan gerçeklik, aslına uygunluk söz konusudur. Arka sıralarda oturanlar, oyuncunun yanaklarından süzülen yaşları elbette fark etmezler. Fakat, oyuncunun ifade ettiği üzüntüyü de, sevinci de günlük hayattaki gibi algılarlar.

Bütün bunlara karşılık, sinemanın yararlandığı teknik mucizeler ve bunların iyi bir anlatım diliyle bir araya getirilmesi, film izleme eylemine, tiyatrodakinden farklı ve çok daha büyük bir inandırıcılık ve gerçeklik kazandırmaktadır. Tiyatro, bu boşluğu, canlı ve özgün oluşuyla doldurur. Sinema sanatının, izleyicinin gönlüne giden bir yol açmak, izleyiciyle

kurulacak bağlantıyı canlı kılmak için, tiyatronun sahip olduğu üstünlüğe eşdeğer, hatta onu aşabilecek bir telafi yoluna ihtiyacı vardı. Bu telafi, yakın plan olacaktı. İnsan yüzünü yakın çekimde gösteren sinema sanatçıları, o yüzü olabildiğince yakından seyircinin önüne taşıyarak, sinema oyuncusunun adeta 'kalbine girdiler'. Karakter rolündeki oyuncu ya da belgesel kahramanıyla bu denli yakınlaşmak, sinema perdesi ve televizyon ekranına özgü bir ayrıcalıktır. Yakın planın amacı, izleyici ile eserdeki kahramanlar arasındaki yakınlığın en üst düzeye çıkarılmasıdır. Bunun sağlanabilmesi için, izleyici, dikkatini oyuncuların mimik ve gözlerindeki anlatım üzerine odaklamalıdır. Bu etkiler, sadece, oyuncu yüzünün yakın çekimde gösterilmesiyle elde edilebilir. Yakın planda açıklanan bir düşünceye genellikle hassas mimikler de eşlik eder ve sinema sanatçısı sadece o mimikleri göstererek, deyim yerindeyse 'düşüncenin özü'nü açığa çıkarabilir.

Yakın çekim kompozisyonuna özgü bir dizi özellik vardır. Görüntü yönetmeni, bazen, oyuncunun yüzünün üst ve alt kısımlarını çerçeve dışında bırakarak, izleyicinin bütünüyle oyuncunun duygusuna odaklanmasını sağlar. Ressamlar ve çizerler, böylesi bir kompozisyonu uygun görmez, bundan kaçınırlar. Bu çelişki kolayca açıklanabilir: Sinemada uygulanan yakın plan çekimler, kurgu sürecinin sadece bir parçasıdır. İzleyici, eserdeki kahramanları değişik ölçekli çekimlerde görmüştür ya da görecektir. Ressamların ya da grafikerlerin yaptığı portre uygulamalarında kurgu ilkeleri geçersizdir; onlar, görsel içeriğe kurgu olanaklarını dahil edemez.

Sinemada yakın çekim, hayatın akışından alınmış bir zaman parçasıdır. Bu zaman parçası, kahraman ile diğer kişiler ya da nesneler arasındaki neden-sonuç ilişkilerinin bıraktığı izleri barındırır. Yakın planda, herhangi bir eylemi tetikleyen nedeni göstermek olanaksızdır.

Yakın plan, bir açık kompozisyon gibi inşa edilir. Yakın planın içeriğini, kişinin mevcut eyleme verdiği tepki oluşturmalıdır. Elbette, yakın planın parametreleri, kurguda ardışık olarak yer alan çekimlerde gösterilen eylemlere bağlıdır.

Görüntü yönetmeni, çekimin ölçeği, kişinin bakış açısı, çekim ânı, kameranın hareketi de dahil olmak üzere her şeyi, sekansın özünü oluşturan çekimlerin içeriğiyle uzlaştırmalıdır. Son olarak, yakın plan, insan yüzü ve bir fon demektir. Buradaki fon, çekimdeki karakteri destekleyen ve ek bilgi veren bir kaynak rolü taşır. Kısacası, salonda bulunan sinema seyircisi uzaktan baksa bile yakın çekimi 'yakından' görecektir.

2. Çevrinme:

Herhangi bir çekimin teknik çözümlemesi, neyin gösterileceği, çekimin odağında neyin bulunacağı ve seyircinin dikkatini nelerin çekmesinin istendiği göz önünde bulundurularak yapılır. Söz konusu ilkeler, görüntünün perdeye geldiği ilk anda yürürlüğe girer. Çekimlerde yer alan eylemlerin dramatik olarak geliştirilmesi ve işlenmesi ise başlıca kaygıdır. Bunun için, büyük ölçüde, çeşitli çekim yöntemlerinden ve hilelerinden yararlanılır. Örneğin, en basit uygulama olarak değerlendirilen çevrinme (panorama) üzerine neler yazılmadı ki… Sözgelimi, bu çekim türünün içeriğinin metafizik ve psikolojik unsurlarla dolu olduğundan söz edildi. Oysa hazırlık aşamasında, resimli taslak (*storyboard*) hazırlanırken söz konusu uygulamalara dair tercihler kolayca belirlenebilir. Çevrinme, teknik bir uygulama olarak, oyuncu hareketlerinin seyirci tarafından izlenmesini sağlayan bir çekim üslubudur. Ayrıca, herhangi bir eylemin gelişmesine katkıda bulunacak eşyaların, dekor bölümlerinin, doğal nesnelerin vb. izleyici tarafından keşfedilmesini sağlar. Örneğin, sevgilisini içeri almak için kapıyı açan bir kadını düşünelim. Burada, çekimin başarısı öncelikle panoramanın yapılışında değil, eylemi gerçekleştiren oyuncunun maharetinde, sergilediği oyunun inandırıcılığındadır. Böyle bir sahnenin çekiminde kullanılacak çevrinme hareketiyle, eylemi görüş açımızın içinde tutar ve takip ederiz. Sonuçta, başarıyla gerçekleştirilen bir oyunun gereken doğrultuda ve gereken hızla izlenmesi yani çevrinme çekimi, yaratıcı bir üslup olarak algılanır. Panorama çekimleri, kameranın optik ekseni

değiştirilerek yapılır. Panoramik çekimde uygulanan kamera hareketi, insanın, görüş açısını genişletmek ya da değiştirmek için kafasını döndürmesiyle örtüşen bir harekettir. Tabii ki, panoramanın bir anlamının olması, perdedeki eylemlerin içeriği ve havasıyla örtüşmesi gerekir. Sinema uygulamaları çerçevesinde, panoramik çekim üslubunun üç temel türü vardır:

1. Gözlem, göz gezdirme
2. İzleme
3. Sıçrama

Göz gezdirme amacıyla yapılan panoramik çekim, oyuncuların ve eşyaların dekordaki yerlerini gösterir; doğanın farklı kısımlarını, iç mekândaki farklı nesneleri açığa çıkarır; nesnelere ilişkin bilgileri, söylenenleri pekiştirir. Adı üstünde, 'gözlem / göz gezdirme panoraması'... Panoramik çekimlerde, kamera, çevresine bakınırken gözüne takılan nesneyi ya da nesneleri izler ve tam olarak görmek için adeta görüş açısını genişletir. Panoramik çekim, durağan çekimden farklı olarak, kendine özgü bir dramatik durum oluşturur.

Panorama/çevrinme eylemi, kameranın hareketli olması nedeniyle, göz gezdirilen ortama ilişkin bilgileri giderek artırır. Bu bilgiler birbirini destekler ve sonuçta, elde edilen çekimin iletişimsel içeriği zenginleşir. Görsel malzemenin birikmesi, sadece polikompozisyon (çoklu kompozisyon) düzeninde, panorama çekimini sinema uygulamalarının aktif bir türüne dönüştürebilir.

Panoramik çekimlerde, izleyici, kameranın hareketini takip ederek, nesneyi karakterize eden yeni özellikleri ve ayrıntıları görme olanağı yakalar. Bu arada görüntü yönetmeni, görüntüye giren her nesneyi, çekim ölçeği açısından, konu edinilen karakterin kaderinde oynadığı rolün önemine göre değerlendirir. Bu değerlendirmeler, açık ve doğrudan uygulanabilir. Bu durumda panoramik çekim, öznel bir bakış açısı, karakterin çekimi yapılan nesneye karşı tepkisi, ona ilişkin görüşü gibi

tasarlanabilir. Fakat sıkça karşılaştığımız, eylem içindeki herhangi bir anonim karakterle bağlantılı olmayan bir başka uygulama daha vardır. Burada söz konusu olan, eser sahibinin (yönetmenin, görüntü yönetmeninin) düşüncelerini, görüşlerini ifade eden ve görsel dizime yerleştirilen panoramik çekimlerdir. Elbette, bu tür panoramik çekimlerin, kurguda, karakterlere özgü, öznel değerlendirmelerden bağımsız olarak yer alması düşünülemez.

Söz konusu çevrinme uygulamaları, eylemlerin içeriğiyle bağdaşmalıdır. Panoramik çekim, neden-sonuç ilişkileri temelinde uygulanmalıdır; gerekçesi olmadan çevrinme yapılmaz. Bu bağlamda, çevrinmede, çerçeve içerisinde gözle görülür ya da işitsel bir öğenin olması gerekir. Çevrinme hareketi, perdede görünen karakterin ya da eser sahibinin verdiği bir tepkidir. Dolayısıyla, panorama çekimini gerçekleştiren sinemacı, çevrinmede neyi göstereceğini, hangi düşünceyi nasıl ifade edeceğini önceden tasarlamalıdır. Aslında, herhangi bir panorama çekimi, bir dereceye kadar, ilgili kişinin bakış yörüngesinin taklidi olarak değerlendirilebilir. Tabii ki bu ‘bakış’ın arkasında bir neden bulunmalıdır. Bazen bu neden açıkça belirlenmese de varlığını daima korur; çevrinme, sadece bu nedenin bir sonucudur.

Panoramik çekimde uygulanan ölçekler, sanatçı tarafından nesnenin nitelendirilmesiyle tanımlanır. Sözgelimi, bir ortamın özellikleri gösterilmek istendiğinde geniş ve uzak planlar tercih edilir. Çekimi yapılan ortamın farklılığını göstermek, izleyenlerin dikkatini oyuncuyu çevreleyen eşyalara odaklamak istendiğinde ise yakın, hatta makro planlar da kullanılabilir.

Panoramik çekimde hız da önemlidir. Çekimin hızı, gösterilen nesnenin hangi duyguları uyandırmasının istendiğine bağlıdır. Diyelim ki gösterilen doğa görüntüsünün huzur duygusu yaratması isteniyor; o zaman tabii ki çevrinme yavaş olacaktır. Yavaş çevrinmelerde, görüntüye gelen parçalar, çerçevenin içine rahatça girip çıkarlar.

Çekimi yapılan çevredeki ayrıntıların akılda kalıcı olması için, kamera hareketinin (çevrinmenin) yumuşak ve akıcı olması gerekir. Tam tersine,

çerçevelenen alandaki ayrıntıların ya da eşyaların, işlenen eylemde merak, kuşku, telaş, korku gibi duygular uyandırması planlanmışsa, çevrinme hareketinin hızı ve yönü sıkça değişmelidir. Bu tür uygulamalar, izleyicinin merakını ve heyecanını artırır. Panoramik çekimin ritmi, izleyiciyi her zaman etkiler. İzleyici, çekimdeki kamera hareketinin hızıyla birlikte, hareketin yönünü de benimser ve takip eder. Bu nedenle, tek parça panoramik çekimlerde, yatay çevrinmenin dikeye döndürülmesi sert ya da sıçramalı değil, yumuşak ve akıcı bir şekilde yapılmalıdır. Bu geçişteki sıçramalar, kesik ya da sert hareketler, çekim tekniğini su yüzüne çıkarır ve akıcılığı bozar. Panoramik çekimin işlevi, herhangi bir karakterin iletişim içinde olduğu mekân ve eşyalara ilişkin bilgi vermekle sınırlı değildir. Panoramik çekim, karakterlerin içinde bulundukları duygusal durumları yorumlamak için de kullanılabilir. İki kişi arasında yaşanan ve gerginlik yaratan bir tartışma düşünelim. Kurgu aşamasında, bu durumu gösteren bir çekimin arkasından, rüzgârla sallanan ağaç dalları, çağlayanlar, kaya ve toprak kaymaları, şimşeklerin çaktığı gergin bir gökyüzü, düşen yıldırımlar vs. içeren bir dizi panoramik çekimin sıralanması, eylemin geçtiği ortamla doğrudan ilişkili olmasa bile, durumun betimlenmesine katkı sağlayacak, öykünün ve sahnenin duygusal etkisini artıracaktır.

Panoramik çekimler ile bir önceki ve sonraki çekimler arasında uyum sağlanması çok önemlidir. Burada kastedilen öncelikle içerik uyumudur, ancak teknik parametreler de göz ardı edilmemelidir.

Çekim sonrasında yapılacak kurgu sürecini kolaylaştırmak ve kurgu seçeneklerini artırmak için, gözlem/göz gezdirme türündeki panoramik çekimlerin öncesinde ve sonrasında bir kurgu payı bırakılmalıdır. Yani çevrinme sabit çekimle başlatılıp sabit çekimle bitirilmelidir. Bu, olmazsa olmaz bir kalıp değildir ancak böyle yapıldığında, herhangi bir panoramik çekimi bir önceki ve bir sonraki çekimle, kurgu ilkelerine uygun bir şekilde birleştirmek daha kolay olacaktır. Başında ve sonunda kurgu payı olmayan panoramik çekimlerin sabit bir çekimle kurgulanması problemli olabilmektedir. Zaten, deneyimli görüntü yönetmenleri bu durumu bilir, panoramik çekimin kurguda sorun yaratmaması için gerekeni yaparlar.

Sözün özü, her panoramik çekimin öncesinde ve sonrasında sabit çekim yapılması gerekir. Bu sıralamaya göre, panoramik çekimin durağan kısımları, kurgu aşamasında, panoramik hareketten bağımsız olarak kullanılabilir. Dolayısıyla, söz konusu durağan kısımlar yeterince uzun olmalıdır. Kurgu sürecinde, uzunu kısaltmak olanaklı, ama kısayı uzatmak olanaksızdır.

Gözlem/göz gezdirme amaçlı panoramik çekimler çok çeşitli olsa da, bu konuda, ilkesel diyebileceğimiz bir uygulama kuralı vardır: Her panoramik çekim, insan davranışının mantığıyla örtüşmelidir. Ruhsuz, ilhamsız, heyecansız ve düşünülmemiş bir çekim, türü ne olursa olsun, ne çekilen sahnede ve sekansta, ne de filmin kurgu ağında kendine güvenli bir yer bulabilir. Elbette, işlenmemiş, planlanmamış bir çekim, kurgu sırasında bir yerlere sokuşturulabilir, fakat o çekim, anlatılan öykünün dramatik yapısına hiçbir katkı sağlamayacaktır. Yeri gelmişken, göz gezdirme türü çevrinmelerin hızına ilişkin bazı genel kabullere de değinelim. Çevrinmenin akıcı olması amaçlandığında, ortalama 150 derecelik bir açıyla yapılan çevrinme esas alınır. Buna göre, herhangi bir mercekle yapılan çevrinmenin süresi, merceğin odak uzaklığına eşit olacaktır. Çevrinme, odak uzaklığı diyelim ki 50 mm olan bir mercekle yapılıyorsa, 50 saniyede tamamlanmalıdır; merceğin odak uzaklığı 150 mm ise, süre 150 saniye olacaktır. Amaçlar değiştikçe ortalama hesaplamalar yapmak mümkündür. Bütün bu göstergeler tecrübeyle sabittir.

Görüntü düzenleme uygulamalarında, sadece başı ve sonu belirgin bir anlam içeren, bilgi veren çevrinmeler de yapılmaktadır. Bu tür çekimlerin başlangıcı ile bitişi arasında yapılan çevrinme hareketi o kadar hızlıdır ki, barındırdığı görüntüler silik, şekilsiz ve anlaşılmaz olur. Bu çekim yöntemini, ‘aktarma’ ya da ‘sıçrama’ gibi değerlendirebiliriz. Sözü edilen uygulamanın amacı, insanın göz hareketlerini taklit etmek, kameranın sert ve hızlı hareketiyle bir nesneden diğerine ani geçiş yapmak ve teknik olarak iki görsel kompozisyonu tek kurgu parçası haline getirmektir.

Yanlamasına ya da göz gezdirme türü çevrinmelerde, çekimi yapılan nesneler arasındaki ilişkiler çoğu zaman belirgin olmasa da, bu tür çekimler

özellikle bu ilişkiler esas alınarak yapılmalıdır. Aslında, iki görselin hızlı çevrinme yoluyla ilişkilendirilmeye çalışılması, izleyenlerin bu ani hareketin nedenini çözebileceği varsayımına dayanmaktadır. İzleyicinin, bir çevrinmeli çekimle anlatılmak isteneni algılayabilmesi için, elbette, orada sergilenen yaratıcılığa katılması gerekir. Bu noktada, her sanatçının temel amacı olan, izleyicinin tepkisini etkileme meselesi gündeme geliyor. Sıçramalı çevrinme türü çekimlerde, abartılı kamera hareketlerinin niçin yapıldığı, izleyici tarafından açıkça anlaşılmalıdır. İzleyicinin dikkatine egemen olan görüntü yönetmeni, onun beklentilerini de yönlendirebilmelidir. Sıçrama türü çevrinme hareketinin en başında, kamera harekete geçtiği anda, seyirci, bilinçaltı olarak, bu hareketin arkasındaki gizemin açığa çıkacağına inanır. Bu yüzden, hızlı hareketin son görüntüsü, çekimin kendi dramını tamamlamalıdır. Aksi halde bu uygulama anlamını yitirir ve kamera hareketinin yersiz olduğu düşünülür.

Sıçrama türü çevrinme, insani tepkilerin ve gelişmekte olan eylemlerin duygusal anlamlarını güçlendiren, etkili bir uygulamadır. Kameranın bu tür ani hareketleri, yani görüş açısını birden bire değiştirmesi, bir öykü anlatıcısının gerektiğinde sesini yükseltmesine benzetilebilir. Apaçıktır ki anlatı sürecinde nedensiz bir şekilde ses yükseltmek, dinleyicinin tepkisini çeker. Bu uygulama, çekim içerisinde açıkça fark edilen herhangi bir eyleme dayanılarak yapılmalıdır. Ancak şu noktayı belirtmekte yarar var: Sıçramalı çevrinmenin nedenini, her zaman ve bütünüyle, çekimdeki nesnelerin mekanik olarak yer değiştirmesine bağlamak doğru olmaz. Bazen çevrinmenin nedeni, çekim ortamındaki olayların iç dramında saklı olabilir. Sözün özü; anlamsal veya duygusal bir gerekçesi olmayan sıçramalı çevrinme, arkasında mutlaka bir 'yaratıcı boşluk' bırakacaktır.

3. Özgür Kamera

Kameranın yatay olarak kaydırılmasıyla, hareket halindeki bir nesneyi izlemek, kamerayla onun hareketine eşlik etmek demektir. Bu durumda

kameranın yönü, nesnenin hareket yönüne göre değişir. Aslında, nesnelerin uzaydaki bir noktadan diğerine geçmesini sabit çekimde göstermek de mümkündür. Fakat kaydırmada, nesne ile fon arasındaki etkileşimin gösterilmesi sağlanmaktadır. Burada seyirci, hareketin tek yönlü olduğunu fark eder. Özneye eşlik eden kaydırmalarda ise, biri nesneye, diğeri fona özgü olmak üzere, birbirinin tersi yönlerde iki hareket (vektör) hattı oluşur. Bu zıtlık sayesinde hareket duygusu artar. Bu arada, kamera ile, izlenen özne arasına ön plandaki herhangi bir ayrıntının girmesi durumunda, görsel ipuçları sistemine bir üçüncü öğe de dahil edilmiş olur. Bu öğe sayesinde, uzaysal derinlik ve düşünsel bütünlük tamamlanmış olacaktır.

Yana kaydırma çekimi uygulamasının gerekçesi, sadece, çekimi yapılan nesnenin uzamdaki hareketini izlemektir. Kaydırma hareketinin yörüngesi, yönü, hızı ve temposu, görüntülenen eylemin ya da nesnenin/kişinin hareket yönüne, temposuna, bir bütün olarak dinamiğine bağlıdır. Tabii ki bu tür çekimlerin de özellikleri vardır. Seyirci, söz konusu çekimin görüntüsündeki dinamiği sadece ikincil görsel öğeler sayesinde fark edebilir. Bu öğeler, arka fon ve ön plan ayrıntılarıdır. Hareket eden nesne, resim yüzeyini tam olarak kaplarsa ya da söz konusu öğeler çerçeve dışı bırakılırsa, hareket efekti kaybolur. Dolayısıyla, yana kaydırma için yapılan kompozisyon düzenlemelerinde resim yüzeyindeki ana konu ve fon ayrıntılarının çerçevede kapsadığı alana dikkat edilmesi, buradaki oranların titizlikle ayarlanması gerekir.

Kaydırma çekimi uygulaması, nesnenin hareket koşullarıyla ne kadar bağlantılı olursa olsun, bu koşullar çekim sürecinde, çekim tekniği aracılığıyla düzenlenebilir. Düzenleme kararını görüntü yönetmeni, öngördüğü uygulama çerçevesinde, gerçek duruma bağlı olarak verebilir.

Sözgelimi, nesnenin hareket hızı, kameranın hızının değiştirilmesiyle çeşitlenebilir.

Öte yandan, hareketin özelliğini ve hızını optik uygulamalarla da değiştirmek mümkündür. Uzun odaklı (dar açılı) objektif, hareketi ‘yavaşlatır’, kısa odaklı (geniş açılı) objektif ise tam tersine ‘hızlandırır’. Kameraya yaklaşan bir nesnenin ölçüleri, objektifin açısı ne denli geniş

olursa o denli hızlı bir şekilde büyür; kameradan uzaklaşmaya başlayan nesne ise küçülür. Söz konusu uygulamalar sayesinde, gerçek hayattaki hareketlerde değişiklikler yapmak mümkün olabilmektedir.

Yana kaydırmayla izlenen nesne kameraya ne kadar yakın olursa, görüntüdeki hareketleri o denli etkili ve sert olacaktır. Geniş açılı bir mercekle yapılan yana kaydırmalardaki nesne-fon ilişkisinde nesne aktif durumdadır. Nesnenin ölçülerindeki hızlı değişmeler hareketin özelliğini açığa çıkarır. Sözgelimi geniş açılı mercek kullanıldığında, hareket eden nesnenin görsel betimindeki en çarpıcı kısım, kameraya yaklaştığı ve kameradan uzaklaştığı anlar olacak, yakın planda görünme süresi ise çok kısa kalacaktır.

Geniş açılı objektiflerle yapılan kaydırmalarda, oyuncunun mimikleri ve jestleri pek yakalanamaz. Zaten yapılmak istenen de, sadece, nesnenin yer değiştirmesini görüntülemektir. Uzun odaklı (dar açılı) mercekler kullanıldığında ise, hareket halindeki karakteri uzun süre yakın planda tutmak mümkün olacağı için, onun jest ve mimiklerine yansıyan duyguları gösterilebilir.

Dar açılı objektifle yapılan yana kaydırma çekiminde, kamera hareketinin yönü merceğin asal eksenine dik olursa, fonların etkin bir şekilde değiştiği izlenebilir. Bu arada, dar açılı merceğin bir özelliği olarak, fonun silik görünmesi, kaydırmalı çekime belirgin bir dinamiklik katar.

Bazen, dar açılı (uzun odaklı) mercekle yapılmış yana kaydırmalar, boşlukta hareket eden bir kamerayla yapılmış çekimler gibi algılanır. Çünkü kameranın eksenine dikey bir hat üzerinde hareket eden nesnenin ölçüleri, dar açı sayesinde çoğunlukla sabit kalır ve seyirci, onu çekim boyu profilden izler. Böylelikle, nesnenin ve kameranın eşzamanlı bir şekilde hareket ettiği yanılsaması yaratılmış olur. Kullanılan objektifin odak uzaklığı ne denli uzun olursa, söz konusu etki o kadar gerçekçi bir nitelik kazanır ve öyle algılanır.

Çevrinme (göz gezdirme) ve kaydırma ile yapılacak eşlik etme çekimlerinde, planın başlangıcına ve bitişine dikkat etmek, bu bölümleri net olarak belirlemek gerekir. Tabii, bu çekimlerin tekrarı mümkün değildir.

Harekete eşlik etme söz konusu olacaksa, kaydırmanın özne çerçeveye girmeden önce başlaması gerekir. Çekimin güvenliği için şöyle bir yöntem uygulanır: Kaydırma sabit çerçeveyle başlar, nesne çerçeveye girer, ardından kamera, nesnenin hareketine eşlik eder ve nesneyle kameranın hızları eşleştirilir. Bu arada, arzu edilen yanlamasına kaydırma çekimi yapılır. Çekimin bitimine doğru kamera hareketinin hızı azalır. Başlangıçta olduğu gibi, çerçeve sabitlenir ve nesne, sabit çerçeve içerisinden çıkar. Bu yöntemle elde edilmiş bir çekimin, kurgu aşamasında başka çekimlerle bir araya getirilme olanağı daha fazladır.

Bilindiği gibi, her hareket belli bir süreç içerisinde gerçekleşir. Bu süreçte, hareketin oluşunun izleyici tarafından doğru algılanması gerekir. Yana kaydırmalı çekimler, çerçeve içerisinde hareket eden öznenin ön planındaki boşluk, arka planındaki boşluktan büyük olduğunda daha etkili olmaktadır. Örneğin, at yarışlarında kullanılan yana kaydırmalı çekimlerde, çerçeve içerisindeki atın önündeki boşluk, arkasındaki boşluktan fazla olmalıdır. Bir paraşütçünün atlayışı çekilirken de, boşluğun, çerçevenin alt kısmında bırakılması gerekir, üstünde değil.

Elbette, yana kaydırmalı yani izleme yöntemli çekim içerisindeki nesnenin arka fonundaki silik detaylar, hareketin görünümüne destek olur. Ancak, nesnenin arkasındaki uzaysal boşluklar çerçeve dışında kalırsa, çekimin anlatım gücü büyük ölçüde azalacaktır.

Doğuşunda ‘dünyaya açılan pencere’ olarak adlandırılan sinema, belge niteliği taşıyan ilk çekimlerle var oldu. Günümüzün sinemasını ‘izleyicinin yüreğine, zihnine açılan bir pencere’ olarak nitelendirirsek, abartmış olmayız. Artık seyirci, sinemada ele alınan konulara katılıyor, oyuncularla özdeşleşerek onlarla aynı duyguları yaşıyor.

Sinemanın ilk dönemlerinde, çekimler, ağır sehpaların üzerine konan kocaman kameralarla yapılırdı. Zorlukla hareket ettirilen kameralarla yapılan çekimlerde, eylemin hareketliliği, çekim açısının durağanlığı ile asla uyuşmuyodu. Bunun sonucu olarak, izleyici, kenarda duran bir gözlemci konumunda kalıyordu. Oysa bütün sinema sanatçılarının her zaman başarmak istediği şey, izleyicinin dikkati üzerinde egemenlik

kurmak ve bu sayede, izleyicide, perdedeki olayların kendi çevresinde ve o anda oluyormuş duygusunu yaratmaktır. Görüntü yönetmenleri böylesi ortamlar yaratmak için, genellikle görsel düzenlemeyi, aydınlatmayı, çekim ölçeklerini ve çekim açılarını kullanırlar.

İzleyici üzerinde son derece etkili olan üsluplardan biri de, uzamda hareket eden kamerayla yapılan çekimlerdir. Bu çekimde, kamera açılarının dinamik oluşuna, yine kameranın 'özgürlüğü' eklenmektedir. Kameranın önünde akıp giden ya da olup biten olayların bu yöntemle değerlendirilmesinde ilk adım, yana kaydırma tekniğinin kullanılmasıdır. Dinamik çekim olanaklarını geliştirme yolunda atılan sonraki adım ise, uzayda hareket eden kamerayla yapılan çekim üslubunun kullanılmasıdır. Artık kamera, perdede cereyan eden eylemlerin tarafsız bir görgü tanığı değildir; o eylemlerin akışına tanıklık eder, olaylara katılır. Uzamda hareket eden kamerayla yapılan çekimler, merak eden, görmek ve duymak isteyen insanların davranışlarının taklidi gibidir. Yani kamera, konu içerisindeki nesnelere yaklaşıp onlardan uzaklaşarak, söz konusu mekânı algılar ve görür.

Öznel kamera ile çekilen görüntülerin kendine özgü bir etkisi ve algılanışı söz konusudur. Örneğin, özgür kamerayla çekilen bir dağa tırmanış sahnesinde, izleyenleri, görüntülenen kişilerle birlikte 'yürüme', bu yürüyüşe katılma duygusu sarar. Görüntüdekiler hızlı yürümeye ya da koşmaya başladıklarında, izleyici de kendini onlarla birlikte koşuyormuş gibi hissedecektir. Bu durum, sinema kuramcıları tarafından 'hazır bulunmak', 'katılmak' olarak tanımlanır. Uzamda hareket eden kamerayla yapılan çekimlerde kamera nesnelere yaklaşır, uzaklaşır, yanlarından geçer, onlarla beraber hareket eder. Hareketli çekim yöntemleri, kameranın ve nesnelerin hareketlerine göre tanımlanır: Öne kaydırma, geriye kaydırma, geçişli/dinamik kaydırma.

• Öne kaydırma, gerçek hayatta olduğu gibi, bir nesneye yaklaşıp onu yakından görerek, onun hakkında daha çok bilgi almayı amaçlayan bir çekim yöntemidir. Burada kameranın hareket yönü, objektifin asal ekseninin gösterdiği yönle aynıdır.

• Geriye kaydırma, tam tersine, nesneden uzaklaşmaktır. Konuyla ilişkiye son vermek, hikâyeyi sona erdirmek, seyircinin dikkatini konunun detaylarından alıp çevreye kaydırmak gibi dürtüleri teşvik eden bir çekim yöntemidir.

• Geçişli/dinamik kaydırma, kameranın hareket yönü ile objektifin asal ekseninin gösterdiği yönün örtüşmediği çekim yöntemidir. Bu tür çekimlerde, nesnenin görünümü, kameranın konumlarına göre değişir.

Hareketli kamerayla yapılan çekimlerin ortak özelliği, kamera hareketinin hızının ve istikametinin bu hareketin yörüngesine bağlı olmasıdır. Çekimin hangi nesneleri içereceği ve bunların hangi açıdan gösterileceği, bütünüyle görüntü yönetmeninin belirlediği, kamera hareketinin yörüngesine bağlıdır. Tabii ki, bu tür çekimler, anlatım açısından, sabit açıyla yapılan çekimlerden daha etkili olacaktır. Kamera hareketinin hızı, izleyiciye, eylemin içeriğinin anlaşılması için destek olurken, eylemin duygusal algılanışını kolaylaştıran görsel ipuçları da sunar. Hareketli çekim, belirli bir ruh halini oluşturabilen, seyircinin ruh halini ve zihnini etkileyebilen bir çekim türüdür.

Çekim yöntemlerinin akılcı ya da duygusal yanlarını irdelemenin ne kadar doğal olduğu tartışılır. Ancak, yaratıcı yöntemlerin çözümlenmesi sürecinde bu ayrım yapılabilir. Elbette, hareketli kamerayla yapılmış her çekim, hareketin temposu, kompozisyonu, görselin stil özellikleri ve çekime eşlik eden sesle, kısacası, eseri oluşturan bütün imgesel unsurlarla bir bütündür. Burada kamera hareketinin hızlı ya da yavaş olması, bir başına çözücü rol oynamaz. İzleyicinin algısını önemli ölçüde etkileyen faktör, görsel bilginin ortaya çıkışını, değişimini ve yok oluşunu düzenleyen ritimdir.

İnsanoğluna özgü, biyolojik ve doğa olaylarının ritimleriyle doğrudan ilişkili, bilinen algılama ilkeleri vardır. Herhangi bir görsel bilginin ritmini, bilinçaltından, bu ilkeler temelinde algılarız. Kaydırmalı çekim türleri kullanıldığında, kamera hareketinin temposu ve ritim öğelerinin sırası, bütünüyle, yukarıda ifade edilen özelliklere göre düzenlenmelidir.

Bilindiği gibi, görünürdeki fiziksel hareketimizin temposu, ruh durumumuzla sıkı sıkıya ilişkilidir. Fiziksel hareketlerimizi, büyük ölçüde, yaşadığımız heyecanlar şekillendiriyorsa, bunun tersi de pekâlâ doğru olabilir. Gerçekten de herhangi bir eyleme eşlik eden duyguları, o eylemin özelliğine, akışına, onda sezilen tempoya göre, isabetli bir şekilde yakalayabiliriz. Bu düşünce ya da öngörü, görüntü yönetmeninin veya yönetmenin kaydırmalı çekimdeki ritmi doğru bir şekilde uygulamasına zemin oluşturur. Hareketli kamerayla yapılan çekimlerde, eylemler ve nesneler, kişilerin bakış açısından yansıtılırmış gibi bir izlenim oluşturulabilmektedir. Bu nedenle, sinema dünyasında 'öznel kamera' çekimi olarak bilinen bir uygulama ortaya çıkmıştır. Öznel görüş açısı, hem eserdeki kahramana özgü görüşü yansıtan açının, hem de gösterilen eylemin o kahramana özgü çözümlenmesi demektir. Bu şekilde çekilen görsel malzeme, eser kahramanı ile izleyiciyi birbirine olabildiğince yaklaştırır. Bunun sonucunda, izleyici, perdedeki eylemi yönetmenin ya da görüntü yönetmeninin bir görsel yorumu olarak değil, eserin kahramanının kendi çevresinde olup bitenler karşısındaki tepkisi olarak algılar. Bu çekim türü, insani duyguları karakterize eden, son derece heyecanlı uygulamalara yardımcı olur.

4. Değişebilir Optik Sistemle Yapılan ve Kameranın Yer Değişmesiyle Elde Edilen Kaydırmalar

Çekim ölçeğini büyütüp küçültmenin geleneksel yöntemi, kameranın merceğini değiştirmek ya da kamerayı çekimi yapılan nesneye yaklaştırıp uzaklaştırmaktır. Bu yöntemde, nesnenin yavaş yavaş büyümesi istendiğinde kamera ileri, küçülmesi istendiğinde ise geriye kaydırılır. Değişken odaklı optik sistemin (*zoom* objektif) bulunuşuna kadar söz konusu işleri yapmanın tek yolu buydu. Günümüzde, kameranın yerini değiştirmeden, hem ileri ve geri kaydırmalı çekimleri, hem de istenen uzak ve yakın çekimleri elde etmek mümkündür.

Görüntü yönetmeni, değişken odaklı objektifler sayesinde, çekim ölçeğini, çekim devam ederken bile istediği gibi değiştirebilir. Bu bağlamda, çerçevenin ayarlanması, çekim ölçeğinin değiştirilmesi, kompozisyon merkezinin biçimlendirilmesi, bütünüyle çekim içerisinde, dolayısıyla izleyenlerin gözü önünde yapılır. Bu, bir bakıma, izleyenlerin yaratıcı sürece katılması demektir.

Kamerayı ileri ve geri kaydırma hareketleri, birer çekim yöntemi olarak, izleyicinin tepkisini yönlendiren uygulamalardır. Bir görüntü yönetmeni bu çekim yöntemlerini kullanırken, gösterilen eylemin doğasını ortaya koyacak materyale yönelmelidir. Optik kaydırma, ancak bu şekilde yapıldığında anlamlı ve etkili olabilmektedir.

Akla şöyle bir soru gelebilir: Acaba, yüzeyde hareket eden bir kamera ile sabit konumdaki kameranın optik hareket arasında fark var mıdır?

Bu iki yöntem arasında tek bir ortak nokta vardır: Çekim sırasında yapılan ileri ve geri kaydırmalarda çekim ölçeği büyür ya da küçülür. Bunun dışındaki bütün çekimler, sonuçları bakımından farklıdır. Öncelikle, sabit mercekle donatılmış ve uzayda serbest olarak hareket eden kamera cisme yaklaşıyorsa, saptanan görüntüde optik çizimin karakteri de sabit kalır. Ne de olsa sabit mercek, nesneyi söz konusu merceğin optik sisteminin izin verdiği biçimde ‘görür’.

İzleyici, konuyu, ileri optik hareketin (*zoom*) başında geniş açılı mercek ‘gözüyle’, sonunda ise dar açılı yani uzun odaklı mercek ‘gözüyle’ görür. İleri optik hareketlerde, fonda ilginç değişmeler olur. Çekimin başlangıcında fon keskin ve nettir. Kısa odaklı mercekler sayesinde elde edilen bu netlik, çekimin son görüntüsünde kaybolacaktır. Öyle de olmalıdır, çünkü bitiş, değişebilir optik sistemin uzun odaklı –dolayısıyla dar açılı– pozisyonuyla yapılır.

Değişebilir optik sistemlerde ileri *zoom*, dar açılı - uzun odaklı objektif özelliğini ortaya çıkarır, ki bunda netlik alanı dardır. Oysa, nesneyi büyütmek için ileri *zoom* değil de ileri kaydırma kullanıldığında, fonda grafik olarak herhangi bir değişme olmaz. Öte yandan, optik öne yaklaşmada, çekimin bitişi başka görüş açısına sahip bir mercekle

yapılacağı için, arka fon ayrıntılarının çerçeve dışına çıkması kaçınılmaz olacaktır.

Aslına bakılırsa, optik hareket, sadece, çekim ölçeğinin büyütülmesi ya da küçültülmesi demektir. Sabit objektifle yapılmış ileri ve geri kaydırma ise çekim sürecinde yapılmış bir kurgu olarak değerlendirilebilir. İzleyici de bu farklı kompozisyonlara ve gözünün önünde gerçekleşen, kompozisyonların değiştirilmesi işlemlerine etkin bir şekilde katılır.

5. Açılı Çekimler

Doğadaki nesneleri, aşina olduğumuz, bildiğimiz açılardan görmeye alışkınızdır. Ancak, bu nesnelerin, hiç aşina olmadığımız açılardan görülmesi ve gösterilmesi de mümkündür. Görüntü yönetmeninin olası ilginç açıları görmezden gelmesi ya da bunun için çaba göstermemesi, ele alınan olayın özgünlüğünün tamamen kaybedilmesiyle sonuçlanabilir. Aslında, belirli olaylar ya da eylemler için, hep aynı, o olay ya da nesneyle neredeyse özdeşleşmiş, kalıplaşmış görsel betimlemelerin kullanılmasının nedenini, görüntü yönetmeninin uyguladığı imgesel biçimlendirmede değil, ilk bakışta göze takılanları görselleştirmesinde aramak gerekir. Diğer yandan, çekimde olağanüstü bir açı kullanılması, gereksiz bir ‘sanatçı kaprisi’ de olmamalıdır. Profesyonel yaratıcılıkta açı uygulaması, kendi başına bir amaç olmamalı, konunun yeni, keşfedilmemiş özelliklerinin sergilenmesi için başvurulabilecek bir araç olarak değerlendirilmelidir.

Sözü edilen uygulamalı çekim sürecinde, kamera, çekilen konuya yukarıdan ya da aşağıdan bakacak şekilde yerleştirilir. Bu durumda, perspektif izdüşümü sistemine dayalı olarak, konuyu oluşturan parçaların alışılagelmiş biçimleri, merceğe olan uzaklıklarına göre değişecek, kameranın uzağında bulunan öğeler bir miktar küçülüp kısalacaktır. Uygulamanın tanımı, bu tezatla tamamen örtüşmektedir.

Görüntülenen nesnenin boyutundaki değişimleri, geniş açılı merceklerle yakın mesafeden yapılan çekimlerde görebiliriz. Sınırlı ve iki boyutlu yüzey

üzerinde uzayın derinliğini göstermek amaçlandığında, açı çekimi etkili bir araç olarak kullanılabilir. Eskiden ressamlar, tablolarındaki nesnelerin yönlerini, onları sert açılar üzerine çizerek belirliyorlardı. Kompozisyon düzenlemelerini, pusula ile yönlendirme yapar gibi, gerçek hayata özgü dikey ve yatay genişlikler üzerine kuruyorlardı. İncil'den öykülerin anlatıldığı tablolarda, uzayda asılmışlık ve gerçeklik hissi veren üç boyutluluk imgesinin oluşumu, Rönesans ressamlarının yapıtlarında açıkça görülebilir. Buna örnek olarak, Michelangelo Merisi da Caravaggio'nun *La Deposizione di Cristo* [İsa'nın Çarmıhtan İndirilişi] ve Andrea Mantegna'nın *Cristo Scorto* [Ölü İsa] adlı tabloları verilebilir. Tabii ki, sözü edilen görsel yöntem çekimin içeriğini değiştiremez, ancak anlamsal ve duygusal önem taşıyan niteliklerin betimlenmesi için kullanılır.

Sinema uygulamalarında, bu çekim yöntemine üç temel amaçla başvurulur:

- Kameranın ve izleyicinin, çekimi yapılan konunun karşısındaki konumunu belirlemek.
- Gösterilen nesnenin özgül yanlarını, kullanılan alt ya da üst açının yardımıyla açığa çıkarmak.
- Nesneye belirli bir duygusal hava katmak, görüntüye şiirsel ya da destansı bir ruh kazandırmak.

Bu çekim türü, izleyicinin, dikey ve yatay uzunlukları izlediğinde hissettiği duygularını yoğunlaştıran bir betimleme olarak değerlendirilebilir. Ayrıca, izleyici, söz konusu açılarla yapılmış çekimleri izlediğinde, çekim noktasını çevreleyen mekândaki öğelerin ölçekleri ve yerleşimi hakkında ek görsel ipuçları edinmiş olur. Bu bağlamda, görüntü yönetmenleri ve ressamların geliştirmiş olduğu ilkeleri esas almaktadır.

Mekânsal yön belirleme, eylemin çizgisel parametrelerinin belirlenmesiyle sınırlı değildir. Bazen bu yönlendirme kendi başına bir anlam taşır ve konu edilen eylemin dramını yoğunlaştırır.

Sinemada açı çekimi, kendi başına bir görsel anlatım aracı olarak değerlendirilmemelidir. Bu uygulama, görüntü yönetmeni, kamera ve başrol

oyuncusunu çevresinde gelişen olaylarla organik bir şekilde bağdaştırıldığında değer kazanır. Çünkü izleyici, çoğu zaman kendini kamerayla özdeşleştirir, çevreye onun gözüyle bakar. Hatta bazen, olup bitenleri bütünüyle eser kahramanının bakış açısıyla algılar. Çağdaş drama filmlerinde farklı bir yöntembilim kullanılmaktadır. Fakat bu sanatın kurucularının mirası olarak devralınan temel ilkeler, tıpkı geçmişteki gibi, görüntü düzenlemesinin esasını oluşturmaya devam etmektedir. Duygusal etkileme gücü olan bir çekim türü olarak kabul edilen açı çekimleri de bu mirasın bir parçasıdır. Nesnenin dış görünüşünü açığa çıkarma ve karakterin ruhsal durumuna belirli bir yorum getirme imkânı sunan açı çekimi, bu özelliğiyle, teknik bir hile olmaktan öte, yaratıcı bir keşif olarak, eser sahibinin (yönetmen ya da görüntü yönetmeni) düşüncelerini ve duygularını ifade edebilen bir araç haline gelmiştir. Görkem, yücelik, zafer, sevinç gibi niteliklerin ve durumların görsel olarak sergilenmesi ve değerlendirilmesinde alt açıya başvurulur. Bu durumda nesne veya eser kahramanı, adeta izleyicinin üzerinde bir yükseliş kazanır.

Peki, her yönüyle acıklı, yenilmiş, üzgün, içi kararmış vb. sıfatlarla nitelendirilebilecek bir eser kahramanının çekimi nasıl yapılmalıdır? Tüm bu nitelemeler, tabii ki üst açılı çekimlerle ifade edilebilir.

Açı kullanılarak yapılabilecek çekimlerle, pek çok düşüncenin yaratıcı bir şekilde ifade edilmesi mümkündür. Her görsel yöntemi bilinçli bir şekilde uygulama zorunluluğu, açı uygulamaları için de geçerlidir; bu çekimin de planlanarak uygulanması gerekir. Açıyla yapılan bir çekim, yönetmenin ya da görüntü yönetmeninin, düşündüklerini ifade edebildiği oranda etkili olacaktır.

6. Merceklerle Oynamak

Aslında, herhangi bir optik sistem aracılığıyla çevrenin biçimlendirilebilmesi, görme organımızın işleyişiyle büyük ölçüde örtüşür. Burada objektif gözbebeği, kamera göz çukuru, çekim penceresi ise ağ

tabaka görevini üstlenirken, bunun üzerindeki görüntünün netliğini sağlayan sarı leke de sistemi tamamlamaktadır. Fakat bizler canlı dünyayı sabit bir görüş açısıyla izlerken, film kamerası görüş açısını –mercekler aracılığıyla– değiştirilebilmektedir. Örneğin, insan gözünün görüş açısına yakın olan 50 mm. mercek yatay olarak 24,8 derecelik bir alanı kapsarken, 16 mm. mercek 69 derecelik, 300 mm. mercek ise sadece 4 derecelik bir alanı kapsamaktadır.

Çerçeve içerisinde yer alan nesnelerin ölçüleri ve aralarındaki etkileşimin niteliği de, büyük ölçüde, kullanılan objektifin görüş açısına bağlıdır. İzleyici, mekanik/optik göz (objektif) aracılığıyla kaydedilmiş eylemi, gerçek hayattakinden farklı bir şekilde algılar. Görüntüde yer alan nesnelerin biçimleri başka, eylemin gerçekleştiği mekândaki uzaysal perspektif yapısı başkadır. Gerçek hayattaki tempolar da görsel malzemede farklı olacaktır. Görüntü yönetmeni, izleyicinin alışageldiği tempo algısının dışına çıkabildiği ölçüde, gerçek hayattaki süreçlerde kapsamlı görsel düzenlemeler yapabilir. Optik göz, insan gözüyle kıyaslandığında, yukarıda değinilen üstünlüklere sahiptir.

Görüntü yönetmeni, şu veya bu optik sistemi (merceği) kullanarak yaptığı çekimlerdeki gerçek hareketi yavaşlatarak ya da hızlandırarak, çekimdeki nesneler arasındaki etkileşimi, gerçek hayattakinden farklı olacak şekilde filme alabilir. Aslında, görüntü yönetmeninin çeşitli optik sistemler ya da mercekler kullanması, bir anlamda, kamera karşısındaki mekânı, eylemi yorumlaması demektir. Burada önemli olan, çeşitli objektifler kullanılmasının, nesnelerin doğal biçimlerini bozan formalist bir eyleme dönüşmemesidir. Buna karşılık, optik sistem kullanılarak sağlanan çarpıcı ya da sıra dışı görüntüler, anlatılan öykünün ve karakterlerin anlaşılmasına hizmet ettiği takdirde, yapay ve rastlantısal bir durum olarak algılanmayacaktır. Süper geniş açılı merceklere fazla ağırlık veren görüntü yönetmenlerinin, bu çelişkiyi göz ardı etmemeleri gerekir.

İnsanoğlu, bin yıllar boyunca, açık alanlarda, özellikle bozkırda, gökyüzüyle yeryüzünün buluştuğu yeri düz bir çizgi olarak algılamıştır. Dünyanın küre şeklinde, düz bir çizgi olarak algıladığımız ufkun da aslında

dev bir yayın parçası olduğu çok sonraları anlaşılmıştır. Günümüzde, bu doğa oyununu (ufuk çizgisinin varlığını) fotografik görüntüde taklit edebiliyoruz. Ultra geniş açılı mercekler, kendilerine has fiziksel özellikleri sayesinde, düz bir çizgi olarak gördüğümüz ufku bir yay parçası gibi şekillendirebilmektedir.

Görüntü yönetmeni, açıları farklı optik sistemler kullanarak, sıradan olayların dahi, akışını dönüştürüp onlara imgesel ve sembolik anlamlar kazandırabilir. Optik sistemlerin teknik özelliklerini bilinçli ve yaratıcı bir şekilde kullanan görüntü yönetmeni, içinde yaşadığımız gerçekliğin bir kopyasını üretmek ya da olguların dışsal görünümlerini sunmaktan öte, olayları yorumlayabilir, karakterlerin ayırt edici özelliklerini açığa çıkarabilir. Örneğin, alan derinliği fazla olan (kısa odaklı) objektifler, çeşitli ölçeklerde, kameranın görüş alanının derinliğine uzanan kompozisyonların düzenlenmesinde geniş olanaklar sağlar. Kameradan farklı uzaklıklarda olan nesneleri hem tek çekimde vermek, hem de onların aralarındaki ilişkiyi göstermek için, kapsanan alandaki her nokta için netliğin sağlanması gerekir; bu da ancak geniş açılı objektiflerle yapılabilir.

Kısa odaklı objektifler ayrıntılara odaklanmaya olanak vermediği için, dikkati geniş alanların algılanmasına yöneltir. Hemen belirtelim ki, görüntü yönetmeni, geniş açılı objektifle yapılan yakın çekimlerde çok dikkatli olmalıdır, çünkü bu tür çekimlerde, doğal olarak, perspektif düzeninde çok ani değişimler olabilmekte, sözgelimi burun, el, kol gibi organlar ya da çekimi yapılan cismin parçaları şaşırtıcı şekilde değişebilmektedir.

Mimari yapıların geniş açılı objektiflerle çekiminde, bu binalara özgü geometrik biçimlerin korunması önemli olabilir. Özel bir amaç ya da özel bir yaratıcı yorum söz konusu değilse, geometrik çizgilerin bozulmamasına dikkat edilmelidir. Bozulmanın önlenmesi için kameranın, daha doğrusu kullanılan merceğin asal ekseninin, yapıdaki dikey çizgi ve ya yüzeylere dik gelecek şekilde konumlandırılması gerekir. Bazen, çerçevelenen görüntünün yarattığı duygusal coşkuya kapılan görüntü yönetmeni, bütün bu önemli noktaları unutabilir. Bu tür durumlarda, elde edilen görüntüde

deforme olmuş duvarlar, kapı ve pencere çerçeveleri yer alacak, izleyicinin algılayışı büyük ölçüde engellenmiş olacaktır.

Görüldüğü gibi, geniş açılı mercekleri bilinçli bir şekilde kullanarak, dikey ve yatay çizgilerin sert bir şekilde değişmesini sağlayan çekimler yapmak mümkündür. Yeri gelmişken, geniş açılarla ilgili bir yanılsamaya da değinelim: Herhangi bir çekim mekânına geniş açılı mercekle bakıldığında, görüntünün derinliğine uzanan çizgiler, dar açı yaparak ufukta kesişirler.

Uzun odaklı merceklerde görüş açısının dar olması nedeniyle, derinlikli kompozisyon düzenleme sürecinde bambaşka faktörler devreye girer. Uzun odaklı merceklerle yapılan çekimlerde, perspektif çizgileri geniş açı yaparak ufka doğru uzanırlar. Bu nedenle, çekim noktasından giderek uzaklaşan ya da çekim noktasına yaklaşan nesnelerin ölçekleri, insan bakışına oranla fazlaca değişmezler. Bu durum ortaya, uzayın sıra dışı bir imgesel yorumunu çıkarır. Burada görünen uzam, sanki sıkıştırılmış ve yassılmış gibi bir izlenim verir. Uzun odaklı merceklerin bu özellikleri sayesinde, gerçeklikten uzak imgelerin yer aldığı kompozisyonlar yaratılabilir. Unutmamak gerekir ki, yaratıcılıkta gerçekçilik, imgeselliğin inkârı anlamına gelmez.

Uzun odaklı merceklerin özelliklerini bilen görüntü yönetmenleri, çekimlerde, uzamsal ve zamansal koordinatlar üzerinde pek çok yaratıcı düzenleme ve oyun yapabilir. Bu uygulamalar doğaldır, çünkü zamanın ve mekânın anlamına ilişkin felsefi kategoriler, birbirleriyle yakın ilişki içerisindedir. Bu nedenle, herhangi bir görsel kompozisyondaki uzay göstergelerinin değişmesi zaman göstergelerini de etkiler. Aslında bu durum, bütün optik sistemler için geçerlidir. Özellikle uzun odaklı objektifler, bu efektin hissedilir düzeye yükseltilmesinde son derece etkili olmaktadır.

Bilindiği gibi, hayatın en önemli belirtisi harekettir. Sinemanın da bir sanat dalı olarak gelişimi, hareket eden nesneyi gösterme olanakları üzerine kurulmuştur. Bu süreçte, yaşamın alışılagelmiş dinamik özelliğini değiştirebilen, dar açılı merceklerle yapılmış çekimler de filmin en parlak, heyecanlı ve duygusal anını teşkil edebilmektedir. Kameranın

optik/mekanik gözü dışındaki hiçbir 'göz', mekânı ve zamanı etkili bir şekilde değiştirerek gösterme gücüne sahip değildir.

7. Zamanla Oynamak

Görüntü yönetmenleri, ilke olarak, çekim yaptıkları ortamı, mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde göstermek ister. Fakat bunun istisnaları da söz konusu olabilir. Sinemacılar bazen, doğanın yapısına bilinçli bir şekilde müdahale eder. Kameradaki filmin akış hızının artırılması ya da yavaşlatılmasıyla olayların niteliğinin değiştirilmesi, buna örnek olarak gösterilebilir. Hızlandırılmış ya da yavaşlatılmış çekimlerle elde edilen görüntü ile, kameranın önünde gerçekleşen eylemin özellikleri arasında ciddi farklar olacaktır. Görüntülerdeki hareketler, alışılagelmiş olandan daha hızlı ya da yavaş olacaktır. Görüntü yönetmeni, bu yöntemle, bir mucize yaratıyormuşçasına, zamanın akışını değiştirebilir.

'Uzatılmış' ya da 'kısaltılmış' (basıklaşmış) duygusu yaratmak, sadece sinema görüntüsünde mümkündür. Sinemada, geçmişe uzanıp, bir olayın zaman içerisindeki değişim sürecini göstermek de mümkündür. Bunun için yapılması gereken tek şey, kameranın elektrik motorunun ters yönde çalıştırılması, yani kamera mekanizması içerisindeki filmin geriye doğru çevrilmesidir.

Bilindiği gibi, standart bir sinema makinesi saniyede 24 kare gösterir. Aynı şekilde, film çekilirken de saniyede 24 kare görüntülenir. Bu durumda, eğer hareket halindeki bir nesnenin çekimi saniyede 48 kare ile yapılırsa, söz konusu nesnenin perdedeki görüntüsü gerçekte kat ettiği mesafenin yarısını geçmiş, yani gerçek hız yarı yarıya düşürülmüş olacaktır. Kameranın devinim hızı, saniyede normalin yarısına (12 kareye) ayarlandığında ise perdedeki görüntü, gerçeğinden iki kat daha hızlı olacaktır. Aralarında ters orantı vardır. Kameranın hızı artırıldığında hareket yavaşlar, düşürüldüğünde hareket hızlanır.

Doğal bir hareketin hızlandırılıp yavaşlatılması, ilk bakışta, hareketin, eylemin sadece dış görünüşünün değiştiği gibi bir izlenim bırakabilir. Gerçeği alışılmamış bir şekilde sunan sinemacı, izleyiciye eylemin önemli olduğunu iletmekte, ona daha dikkatli bir şekilde bakmasını önermektedir. İzleyici de bunu algılar. Çünkü perdede izlediği, bir yanıyla tanıdık, diğer yanıyla, oldukça farklıdır. Doğal olayların böylesi değiştirilmiş biçimlerini gören bazı izleyiciler, “Bu olanaksız” ya da “Bu kadarı da olmaz” gibi tepkiler gösterir. Bu tepki, bir psikolojik eşik olarak değerlendirilebilir. Bu eşik karşısında duraksayan izleyici, sinemacının sunduğu görüşü değerlendirir ve buna katılıp katılmayacağına karar verir. Tabii ki, hazırlıksız ya da algılama kapasitesi yetersiz olan izleyiciler, sinemacının sunduğu açıklamayı anlamayacak ve alışkın olduğu hayat ritmiyle örtüşmediği için, benimsemeyecektir.

Çekim hızının değiştirilmesi, o eyleme sadece imgesel biçim vermek ve duygusal bir hava katmakla sınırlı değildir. Sözgelimi, profesyonellerin çalışmalarını gösteren spor filmlerindeki hızlı çekimler, sporcuların hareketlerinin çalıştırıcı tarafından değerlendirilmesine yardımcı olur. Kimi bilimsel araştırmalarda kullanılan, hızlandırılmış ya da yavaşlatılmış çekimlerin yerini hiçbir şey dolduramaz. Silahtan çıkan kurşunun gidişini ve hedefi vuruşunu, istenen hızda izlemek mümkündür. Bu çekim yöntemleri, sinematografinin özel bir dalına özgü uygulamalar olarak değerlendirilebilir.

8. Öncekini Anımsamak Emilio Fernandes, Orson Welles, Federico Fellini, Ingmar Bergman Görüntüleri

Herhangi bir fotoğrafın görsel birleşenleri, izleyicinin dikkatini anında üzerine çeker ve resim bir bütün olarak algılanır. Fotoğraf görüntüsü bunun dışında bir imkâna sahip değildir. Sinema görüntüsünün izleyenler üzerinde yarattığı etki ise bambaşkadır. Hareketli bir yapısı olan, yani bütün bileşenleri hareket halinde olan sinema görüntüsü, izleyicilere sürekli olarak

farklı bilgiler sunarken, izleyicilerin filmin içeriğine ilişkin tepkileri ve değerlendirmeleri de değişkenlik gösterir.

Sinematografi, zaman zaman, öncülü olan fotoğraf sanatını anımsayarak hareketi reddeder ve görüntüyü dondurur. Bu durumda, perdede izlenen, görüntünün donmuş hali olacaktır. Bu yöntemle elde edilmiş bir durağan görüntüyü, her zaman durağan olan fotoğraf görüntüsüyle özdeşleştirmek elbette doğru olmaz. Bu durağan kompozisyonlar birbirine benzese de, yorumlanışları birbirinden tamamen farklıdır. Fotoğraf görüntüsü, akıp giden hayatın içinden alınmış bir andır. Buna karşılık, sinema görüntüsündeki bir karenin dondurulması, hareket unsurlarının bilinçli bir şekilde yok edilmesi ve dikkatlerin hareketin tek bir evresi üzerine odaklanması olarak değerlendirilebilir. Dondurulmuş görüntü, geçmişten geleceğe akan zamanın içerisinden alınıp aktarılmış bir andır. Bu arada izleyici, söz konusu geçmişi ve geleceği, bağımsız olarak, kendi başına tahmin edecektir. Çünkü filmde yer almış herhangi bir çekime ilişkin ön bilgiler yine filmin içinde vardır ve izleyiciler o bilgilerden haberdardır.

Dondurulmuş görüntü, hareketin dondurulmuş bir evresi ya da bağımsız bir öğesi olarak değerlendirilemez; sadece bir eylem ya da davranışın sonucunun bir imgesidir. Bu imge, tabii ki gösterilen eylemin ayrılmaz bir parçasıdır. İrdelenen iki unsur, yani eylem ve imge birbirini tamamlar ve aynı bütünün içerisinde varlığını sürdürür. Dondurulmuş karenin etkisi, sadece onun imgeselliğinde saklı değildir; esas işlevi ve önemi, izleyiciyi, o andan önce olup bitenleri değerlendirmek zorunda bırakmasıyla ilgilidir. Dondurulmuş kare farklı bir kompozisyon gibi değerlendirilemez, çünkü doğal olarak belli bir sürecin imgesidir. Bu süreci sonuçlandıran donmuş kare, izleyicinin dikkatini geriye döndürerek, izlediklerinden edindiği kapsamlı ön bilgileri değerlendirmeye yöneltir; belli bir ânı, zaman koordinatlarının dışında gösterir. Fotoğraf görüntüsünde durağanlık, zorunlu bir ilke gibi kabul edilmektedir. Dış dünyanın bir taklidi olan sinema uygulamaları içerisindeki durağanlık ise yabancı bir öğe olarak değerlendirilebilir. Filmde hareketin dondurulması, sinematografinin genel ilkelerini kökünden sarsar. Bu ciddi sarsıntı, doğal olarak, izleyenlerin

dikkatini üzerine çeker ve bu uygulama, içerik açısından kapsamlı duygular uyandırabilir. Uygulamanın anlamlı olabilmesi için, kompozisyonun uyumlu, konu merkezinin belirgin olması gerekir. Gevşek, çetrefilli ve çok sayıda önemsiz ayrıntı içeren kompozisyonlar temel anlatım öğelerinin saptanmasını zorlaştıracağı için, etkileyici görsel imgeler yaratmak da olanaksızdır.

Kolayca anlaşılabileceği gibi, sinema yaratıcılığının en basit ve deyim yerindeyse en ilkel uygulaması olan dondurulmuş görüntülerde bile, biçimin düşünülmüş, düşüncenin de biçimlendirilmiş olması gerekir. Öte yandan, sinemada kullanılan yaratıcı yöntemlerin 'yapım - yönetim - görsel' şeklinde sıralanmaması gerekir, çünkü herhangi bir filmin görsel dizimi, içerikle biçimin ayrılmaz bütünlüğünün bir sonucudur. Yönetmen ve görüntü yönetmeni, bu bütünlüğün sağlanması için, yakın işbirliği içerisinde çalışmalıdırlar.

Yönetmenin ustalığının nerede tükenip, görüntü yönetmeninin ustalığının nerede devreye girdiğini gösteren sınır ancak bu işbirliği kurulabildiğinde görünmez olur. Unutmamak gerekir ki, dünya sinemasının şaheserleri böyle doğmuştur. Bu bağlamda, Meksikalı yönetmen Emilio Fernàndez'e özgü bir görüntü anlayışından söz etmek mümkündür. Çünkü filmlerinde, kompozisyonları, görüntü yönetmeni Gabriel Figueroa'yla birlikte yaratmıştır. Öte yandan, Orson Welles'e özgü görüntü stilinin yaratıcısı Gregg Toland'dır. Federico Fellini'ye özgü bir görüntü düzenlemesinden söz etmek mümkündür, oysa üstadın filmlerinin çoğunun görüntü yönetmenliğini Giuseppe Rotunno yapmıştır. Ingmar Bergman'a özgü bir görsel stil vardır, ve bu görüntüleri düzenleyen kişi, Sven Nykvist'tir.

9. Eski İzlekler, Yeni Betimlemeler

Çekim teknikleri ya da yöntemlerinin sayısı, ilk bakışta fazla değildir. Bunları sıralamak da kolaydır:

- Önce, görüş noktasının tespiti
- Devamında, mercek seçimi
- Çekim sürecinde kameranın yer değiştirmesi
- Kameranın devinim hızındaki değişmeler
- Çekimdeki ışık ve renk özelliklerinin belirlenmesi

Aslında, ana izlekler şunlardır: Acaba bu ölçütler yaratıcı düşünceyi sınırlandırmıyor mu? Ne de olsa, tüm bu teknikler sinema camiasınca defalarca denenmiş ve iyiden iyiye benimsenmiştir. O halde, günümüzün sinemacıları, geçmiş dönemlerin sinema sanatçıları tarafından bulunmuş ve defalarca denenmiş üslupları mı tekrarlıyorlar?

Gerçekten de çekim yöntemlerinin teknolojileri, günümüzde de aynıdır. Aslında bu durum çekim sürecinde hiç de önemli değildir. Çünkü sanatçı her defasında yeni konulara eğilir, yeni karakterlerle çalışır, hayatın akışındaki sıra dışı olayları ele alır. Bu koşullar altında yapılan çekimler elbette birbirinden farklı olacak, ve farklı çekimler, elbette farklı yöntemlerle yapılacaktır.

Sinema görüntüsünün anlatım gücü, çekim yöntemiyle doğrudan ilişkilidir. Yöntem isabetli seçilmişse uygulama da ilgi çekici ve anlamlı olacaktır. Yanlış bir çekim yöntemi seçildiğinde ise o çekim ne perdedeki eylemin anlamını, ne de oyuncuların duygularını açığa çıkarabilecek, izleyici öyküyü anlamakta zorluk çekecektir; sonuçta, profesyonellerin dediği gibi, izleyici sadece yöntemin kendisini fark edecek, o yöntemin neyi ifade ettiğini anlamayacaktır. Oysa, herhangi bir eylemi gösteren düzenlemeler yapmak, büyük ölçüde, çekim yöntemleri sayesinde mümkün olmaktadır.

Sinemacının düşüncelerini biçimlendirmesine destek olabilecek anlatım araçları son derece çeşitlidir. Öte yandan, eserin içeriğinden bağımsız olarak, tek başına, başarıyı garanti edecek değerde bir anlatım şekli yoktur. Senaryonun sağlam ve evrensel bir teması varsa, ortaya çıkacak filmin başarısı, o temanın somutlaştırılmasındaki anlatım gücüne bağlı olacaktır.

Biçim, ‘anlatım’ kategorisinin bir unsurudur; içeriğin ‘dış’ıdır; yönetmen ve görüntü yönetmeninin, yorumlama sürecinde kullandığı bir araçtır.

10. Değişmeyenler ve Değişenler

Stil, format, yöntem ve çekim teknikleri değişkenlik gösterir. Ancak, sinema gösterisinin ana malzemesi olan görüntü dizimine biçim veren temel parametreler sabit kalır. Her sanat dalında olduğu gibi sinema sanatında da, ‘değişmeyen’i bilmiyorsanız temeliniz olmaz; ‘değişen’i bilmiyorsanız biçeminizi yenileyemezsiniz. Sinemada inandırıcılık, estetik ve yüce duygular öncelikle görsel yapıdan, onun işlenişinden doğar. Onu perdeden yansıyan sözcükler, konuşmalar, karakterlerin jestleri ve mimikleri, kurgu akışı, oyuncu mahareti vb. izler. Bunların tümünün bir araya getirilmesiyle bir dramatik yapı, sinema eseri oluşur.

Perdeye yansıyan görsel ve işitsel yapı, bütünüyle, biçimi ve içeriğiyle, gerçek hayattakinin aynı değil benzeri, gerçek değil gerçekçi olacaktır. Yani, işlenen konu üzerine, yönetmene özgü, bazen de kaynaktaki gerçeklikle örtüşmeyen, yeni bir gerçek olacaktır.

Balığın dünyası deniz gibi kokmalı; balık gibi kokarsa, çöpe atılır. Filmin de dünyası hayat gibi kokmalıdır; sinema gibi kokarsa, ömrü kısalır (ayarı düşür). Salondaki izleyici hayat kokusunu aldığında, karşılık olarak adımlar atacak ve perdedeki çerçevenin alt kenarını ‘aşarak’ perdeye, görüntünün içine dalacak, oradaki ışık, gölge, doğal ses, söz ve müzik oyununa katılacak, geçici de olsa, kendi kaygılarından uzaklaşıp katıldığı öykünün kaygılarıyla yaşayacaktır. Amaç da bu değil mi zaten?

Kaynakça

1. А. А. Головня. Мастерство Кинооператора. Искусство. Москва. 1963. [A.A. Go¬lovnya. Görüntü yönetmenliği yeteneği. İskusstvo yayınevi. Moskova. 1963].

2.А. Головня. Киноосвещение. Москва. ВГИК. 1973.

[A.Golovnya. Sinemada Aydınlatma. Moskova. VGİK-Ulusal Devlet Sinema Üni¬vesitesi yayınları.1973].

3. А. Сепанов. Мастер Альбрехт. Искусство. Ленинградское отделение. 1991.

[A.Stepanov. Üstat Albreht. İskusstvo. Leningrad şubesi.1991].

4.Дз.Вертов. Из наследия. 1-2 тома. Москва. Ейзенштейн центр.2006.

[Dz. Vertov mirasından.1-2 cilt. Moskova. Eisenstein merkezi.2006].

5.Ernest Lindgren. The Art of the Film. London: GEORG ALLEN&UNWIN LIMI¬TED.1963.

6. Д. Г. Лоусон. Фильм творческий процесс. Искусство. Москва. 1965.

[J.H.Lowson. Film yapımı-yaratıcı süreç. İskusstvo. Moskova.1965].

7.И.В.Гордийчук, Л.Ф.Снятиновская. Техника сьемки в исусстве кинооператора. Искусство. Москва. 1983.

[İ.B.Gordiyçuk, L.F.Sniyatinovskaya. Görüntü yönetmenliği yaratıcılığında çekim teknikleri. İskusstvo. Moskova.1983].

8. О. Дворниченко. Гармония фильма. Искусство. Москва. 1982.

[Sinemada armoni. O. Dvorniçenko. İskusstvo. Moskova.1982].

9. С. М. Медынский. Компонуем кинокадр. Искусство. Москва. 1992.
[Kompozisyon düzenlemesi. S.M.Medınskiy. İskusstvo. Moskova.1992].
10.К.Разлогов. Искусство экрана. Москва. Искусство.1982.
[K.Razlogov. Sinema sanatı. Moskova. İskusstvo.1982].
11.Л.Косматов.Свет в интеръере. Москва. Искусство. 1973.
[L.Kosmatov. İç mekanda aydınlatma. Moskova. İskusstvo.1973].
12.Л.Косматов. Основы кино и искусство кинооператора.
Москва. ВГИК.1980.
[L.Kosmatov. Sinemanın temel ilkeleri ve görüntü yönetmenliği sanatı. Moskova VGİK.1980].
13.Nijat Özön, Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü. Türk Dil Kurumu Yayınları. 1981.
14.The Art of the Film. Ernest Lindgren. London: GEORG ALLEN&UNWIN
LIMITED.1963.
15. The Oxford History of World Cinema-London,Oxford University Press 1996.91
16.Валентин Железняков. Цвет и контраст. Всероссийский государственный институт кинематографии. Москва. 2001.
[Valentin Jeleznyakov. Renk ve kontrast. Rusya Devlet Sinema Üniversitesi yayınları. Moskova.2001].
17.V.İ. Pudovkin. Sinemanın Temel İlkeleri. çev. Nijat Özön. Bilgi Yayınevi. Ankara.
18. В.И.Пудовкин .Собрание сочинений.3 тома.Том 1.Москва.1974).
[Pudovkin V.İ. Külliyatı. 3cildin 1.cildi. Moskva.1974).92.

İsimler Listesi

Abel Gance (1889-1981). Fransız film yönetmeni, yapımcı, yazar, aktör ve film editörü.

Aleksandr Drankov(1886-1949). Alexandr Osipovich Drankov-Rus fotoğrafçı, görüntü yönetmeni, film yapımcısı.

Aleksandr Sokurov (1951). Çağdaş Rus sinemasının ünlü yönetmenlerinden biri.

Anatole France (1844-1924).Jacques Anatole François Thibault-Fransız roman yazarı, şair.

Anastasius Kirchner (1602-1680).Alman bilim adamı.

Andre Debrie (1891-1967). André Victor Léon- Dünya sinema tarihine adı geçmiş bir Fransız mucidi.

Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (1862-1954).Fransız sinema impresariosu.

Caravaggio Michelangelo da Merisi (1571-1610). Barok döneminin İtalyan ressamı.

Carl Laemmle (1867-1939).Film yapımcısı.Holliwood-Universal Film şirketinin kuru¬cularından

Cecil B. De Mille (1881-1959). Amerikan film yönetmeni.

Clara Kimball Yong (1890-1960).Clarisa Kimball. Sessiz film dönemi Amerikan aktristi.

Charles Pathé (1863-1957).Fransız sinema sanayicisi ,yapımcı, Pathe şirketinin kurucu¬su.

Charles Spenser Chaplin (1889-1977).İngiliz komedi oyuncusu, yönetmen, besteci.

Coleman Sellers (1827-1907).ABD’li mucid

David Llevelyn Wark Griffith (1875-1948).ABD’li film yönetmeni.

Dziga Vertov (1896-1954). David Abelevich Kaufman- Sovyet/Rus film yönetmeni.

Eadweard James Muybridge (1830-1904). Edward James Muggeridge-

ABD’li fotoğrafçı ve mucid.

Edwin Stanton Porter (1870-1941).ABD’li film yönetmeni. Thomas

Edison’un şirketinde yönetmenlik yaptı.

Emilio Fernandez (1904-1986). Emilio Fernàndez-yönetmen, film yazarı, oyuncu. Mek¬sika ve dünya sinemasının önemli isimlerindendir

Emile Reynaud (1844-1918).Fransız mucid.

Enrico Guazzoni (1876-1949). Italyan film yönetmeni.

Etienne-Jules Marey (1830-1904). Fransız bilim adamı.

Federiko Fellini (1920-1993). Ünlü İtalyan film yönetmeni.

Gabriele d’Annunzio (1863-1938). Gaetano Gabriele D’Annunzio-İtalyan şair, novelist ve drama yazarı.

Gabriel Figueroa Mateos(1907-1997).Hollywood ve Meksikada çalıştı.

Meksika sinemasının ünlü görüntü yönetmeni.

G. Albert Smith (1864-1959). George Albert Smith-İngiliz sinema sanatçısı ve mucidi. 93

George Eastman (1854-1932). Kodak filminin yaratıcısı. ABD’li iş adamı; mucit,

Georges Sadoul (1904-1967).Fransız sinema yazarı ve eleştirmen.

Giovanni Pastrone (1882-1959). Piero Fosko.İtalyan yönetmeni, sinema yazarı, oyuncu.

Giuseppe Rotunno(1922). İtalyan görüntü yönetmen.

Giovanni Vitrotti(1874-1966). Giuseppe Giovanni Bernardo Filippo Vitrotti-İtalyan si¬nema yönetmeni.

Gregg Toland(1904-1948). ABD’li görüntü yönetmeni. Sinema tarihinin en önemli ka-meramanlarından sayılıyor.

Gustave Flaubert (1821-1880). Fransız roman ve oyun yazarı.

Guy de Maupassant (1850-1893).Fransız yazarı.

Hannibal W. Goodwine (1822-1900). ABD’li mucid.

Henri Lavedan (1859-1949). Fransız roman yazarı, senarist.

İngmar Bergman(1918-2007). İsveç sinema yönetmeni.

Jacopo Comin Tintoretto(1518-1594). Rönesans dönemi İtalyan ressamı.

Jean Alexandre Louis Promio (1868-1926). Lumière kardeşler şirketinin görüntü yönet¬meni.

Leonardo di ser Piero da Vinci (1452-1519). Rönesans dönemi İtalyan ressamı. Sanat ve bilim adamı.

Linda Arvidson (Griffith) (1884-1949).ABD’li sinema oyuncusu. D.W. Griffith’in birinci eşi.

Louis Jean Lumière (1864-1948). Lumière kardeşlerin küçüğü. Sinema sanatçısı ve mucit

Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851).Fransız sanatçı ve kimyager.

Marie-Georges-Jean Méliès (1861-1938).Fransız sinema yönetmeni.

Maurice Castello (1877-1950).ABD’li yönetmen, oyuncu ve sinema yazarı.

Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475-1564). İtalyan heykeltıraş, ressam, mimar ve şair.

Max Skladanowsky (1863-1939). Alman film yönetmeni ve mucidi.

Orson Welles(1915-1985).ABD’li oyuncu, yazar, yönetmen, yapımcı.

Rembrandt Harmes van Reyn (1606-1669).Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Neder¬landen Barok döneminin ressamı.

Sarah Bernhardt (1844-1923).Drama aktrisi. Ününü Avrupa’da duyurdu ve sonraları Amerika’ya yaydı.

Sergey Eisenstein (1898-1948). Ünlü Soviyet/Rus yönetmen.

Simon Ritter von Stampher (1792-1864). Avusturyalı bilim adamı.

Sven Nukvist (1922-2006). İsveç sinemasının tanınmış görüntü yönetmeni.

Thomas Alva Edison (1847-1931). ABD’li mucit ve iş adamı.

Tomas Armat (1866-1948). ABD’li mucit.

Viktorien Sardou (1831-1908).Fransız drama yazarı.

Vsevolod Illarionoviç Pudovkin (1893-1953). Sovyet / Rus yönetmen.

William George Horner (1786-1837). İngiliz mucit ve bilim adamı.

William Freze Greene (1855-1921). İngiliz mucit.

William Fox (1879-1952).ABD’li yapımcı. Fox Film şirketinin kurucusu.94

W.K.L. Dickson (1860-1935). Thomas Edison laboratuarının teknik araştırmacısı.

Woodville Latham (1837-1911). ABD’li bilim adamı. Kimyager ve film teknolojisi araş-tırmacısı.

Michael Ryan & Douglas Kellner

Politik Kamera

ÇAĞDAŞ HOLLYWOOD SİNEMASININ İDEOLOJİSİ VE POLİTİKASI

İnceleme/Çeviren: Elif Özsayar/474 sayfa/ISBN 975-539-163-0

Politik Kamera, altmışlı yılların sonlarından seksenlerin ortalarına kadar uzanan ve ABD toplumunda politik ibrenin giderek artan bir hızla sağa yöneldiği bir dönemde Hollywood sinemasının bu yönelime nasıl karşılık verdiğini ele alan, kültür ile politika arasındaki ilişkiye dikkat çeken bir üslupla yazılmış eleştirel bir inceleme. Ryan ve Kellner, altmışların özgürlükçü ve eşitlikçi değerlerle örülü toplumsal atmosferinden Reagan'ın vahşi kapitalizmine giden yolu, Hollywood sineması üzerinden kat ediyorlar.

Ryan ve Kellner'a göre sinema ideolojik üretim açısından vazgeçilmez bir araç; çünkü her ikisinin de sıkı sıkıya ilgili oldukları bir ortak nokta var: Temsil. Sinema dışarıda "duran" bir şeyi bize "göstermez", onu temsilin süzgecinden geçirerek, şu ya da bu biçimde dönüştürerek, bize bir yapıntı sunar. Sinemada gördüğümüz her şeyin arkasında, temsil biçimine ilişkin bir tercih yatar. İdeoloji de temsiller üzerinde yükselir; toplumsal kurum ve değerlerle, cinsiyet rolleriyle, kişisel varoluşumuzla ilgili yapıtaşları temsilin vazgeçilmez katkısıyla oluşturulur. Dolayısıyla sinema, ideolojinin idamesine destek veren temsil biçimlerini yeğleyerek hâkim ideolojik gerçekliğin yeniden üretimine katkıda bulunabileceği gibi, alternatif temsiller aracılığıyla onu sarsmayı da amaçlayabilir.

Zararsız görünüşlü pek çok Hollywood "hikâyesinde" kılık değiştirmiş toplumsal arzular, sıradanlıkları metaforik yüceltmeyle örtbas edilmiş korku ve kaygılar boy gösteriyor. Muhafazakâr Hollywood sinemasında bolca rağbet edilen metaforik anlamlandırma biçimi, psikososyal gerilimleri yatıştırmaya yönelik bir boşalım mekanizması oluşturuyor. Böyle olunca, örneğin, *Baba*'nın erkeklerini bu kadar "erkek" yapanın ne olduğu, *Şeytan*'daki masum kız çocuğunun neden şeytanlaştığı, *Jaws*'daki köpekbalığının aslında kime ve neden dehşet saçtığı, *Havaalanı* ve *Yangın Kulesi* gibi felaket filmlerinde felaketle birlikte nelerin savuşturulduğu, *Kıyamet*'te Vietnam'la nasıl hesaplaşıldığı, *Rambo*'nun neden şiddete doymadığı üzerinde yeniden düşünmek gerekiyor.

Patolojik bir eril cinsel kimlikle, bireyci alternatiflerle, seçkin liderlere bağlanmış umutlarla yüklü, karşılanmamış özlemlerin ve hüsran duygularının saldırgan bir şiddete dönüştüğü babaerkil muhafazakâr toplumda, imdat çağrılarını görmek için muhafazakâr kültürel üretimi geri şifrelemek bile yeterli olabiliyor. Ryan ve Kellner, Hollywood'un ideolojik şifrelerini ustalıklı bir içgörüyle çözerek, Hollywood formüllerinin bize gerçekte ne söylediğini anlatıyor. Muhafazakârlık sözlüğünde "erkek" ve "kadın" olmanın, özgürlüğün, başarının, doğanın, ailenin, teknolojinin vb. ne anlama geldiğini merak edenlere ve daha eşitlikçi alternatiflerden umudunu kesmemiş olanlara...

Neil Postman

Televizyon: Öldüren Eğlence

GÖSTERİ ÇAĞINDA KAMUSAL SÖYLEM

İnceleme/Çev.: Osman Akınhay/195 sayfa/ISBN 975-539-058-8

Televizyon bir cazibe merkezi olarak hayatımızın baş köşesine oturdu. Yirmi dört saat yayın yapan kanallarla tam bir görüntü sarhoşluğu yaşıyoruz. Alışkanlıklarımız, konuşma biçimimiz, ilişkilerimiz televizyona endekslendi sanki. "Eğlenceli", "renkli" bir hayat yaşamaya başladık. Resmi ideolojinin yasaklıları, toplum kıyısında yaşayanlar bütün "giz"leriyle evlerimizde artık. Kameralar pervasızca mahremiyetimizin en ücra köşelerine giriyorlar. Şiddetin bütün türleriyle tanıştık. "Reality show"larla kan ve acının da bir satış değeri olduğunu, reklam alabileceklerini öğrendik. Kapitalizmin en temel özelliği olan rekabetin insanları nasıl vahşileştirdiğini, iğrençleştirdiğini gördük. Duygularımız, tepkilerimiz, duyarlılıklarımız törpülendi...

Tek sesli devlet televizyonunun ardından gelen bu denli çok seçenek karşısında nihayet "demokratikleştiğimize" inandık; uzaktan kumanda aletini "özgürce" kullanma hazzıyla kendi "gücümüzün" farkına vardık.

Peki, hayatımızı böylesine değiştiren televizyon nedir? İletişim kuramcısı Neil Postman on beş bin radyo ve televizyon kanalına sahip televizyon çılgını ABD'den hareket ederek söz ve yazı merkezli dönemlerle görüntü merkezli dönem arasındaki kültürel farklılıkları "hakikat" ve "kamu söylemi" açısından ele alıyor. Ona göre, kitabın nitelikli bir kamusal söylem için etkin bir rol oynadığı, düşünmeyi derinleştirdiği, ciddilik, tutarlılık, süreklilik ve bütünlük gibi kavramların yaşama imkânları bulduğu *Yorum Çağı* daha hakiki.

Gösteri Çağı ise ideolojinin yerine kozmetiğin geçtiği, hakikatin imaja yenik düştüğü, her şeyin "eğlenceli" bir biçimde sunularak içeriksizleştirildiği, müthiş bir enformasyon bombardımanının insanları parçalara ayırarak tepkisizleştirdiği, hafızanın kaybolduğu, algılamanın ve muhakeme yeteneğinin azaldığı bir dönem. Hayatımız hakkında karar verilen yer olduğu için çok ciddiye alınması gereken politika artık fikre değil görüntüye dayandırılıyor (ABD eski başkanlarından Richard Nixon seçimi makyajcısının sabotajı yüzünden kaybettiğini söylemiş); halkın zihnine kazınacak görüntüleri tasarlayan imaj yöneticisinin cilaladığı "şovmen politikacı" tipi, partinin yerine geçiyor...

Postman bizi, duygularımızı ehlileştiren renklerin ötesine, eğlendiğimiz şeyin ne olduğunu düşünmeye çağırıyor. *Düşünmeye!* O kadar! Yeter çünkü!

Hal Niedzviecki

Dikizleme Günlüğü

Lacivert Kitaplar/Çev.: Gökçe Gündüç/312 Sayfa/ISBN 975-539-570-8

Farkında mısınız? "Dikizleme Çağı"na çoktan girdik. Hem de hiç hissetmeden. Sanki hep o çağı yaşıyormuşçasına ve büyük bir hızla. Realiti şovlarla başladı her şey. Sonra YouTube, MySpace, Facebook, Twitter girdi hayatımıza. Yetmedi, casus yazılımlar, bloglar, sohbet odaları, amatör porno videoları ve MOBESE kameralar da dahil oldu. Artık hayatlarımız sır olmaktan çıktı; ayrıntı denizinde yüzer olduk. Bizler sürekli başkalarını dikizlerken, birileri de bizi dikizliyor her an. Bu yeni durum, biz farkına varmaksızın, mahremiyet, bireysellik, güvenlik, hatta insanlık algımızı bile değiştirdi, değiştiriyor.

Hal Niedzviecki, keskin zekâsıyla bu değişimin farkına varanlardan. Hatta fark yaratanlardan diyebiliriz. Çünkü o, bu yeni âlemde bir yolculuğa çıkıyor ve tüm maceralarını bize eğlenceli bir üslupla anlatıyor. Yolculuğu, video bloglarla başlıyor; ardından sosyal paylaşım siteleri geliyor. Derken küçük kızının güvenliği için evdeki dadıyı, hırsızlardan korunmak için arka bahçesini dikizliyor. Realiti şovlara başvuruyor. Özel dedektif tutuyor. Deneyimlerini günlüğüne not ederken, analizleriyle günlüğe sosyolojik bir boyut katıyor. Ve bizlere çok hayati bir soru yöneltiyor: Bu ağın üzerindeki örümcek miyiz; yoksa ağa yakalanmış birer sinek mi?

Dikizleme Günlüğü, yeni iletişim araçlarının yalnızca eğlence sektörünü değil, toplumu da değiştirdiğini, bu yeni kültürün seks, politika ve gündelik yaşantımız üzerindeki etkilerini ortaya koyuyor. Kitapta, realiti şovların parlayıp sönen yıldızları, çok okunan blog yazarları ve sosyal paylaşım sitelerinin yaratıcılarıyla yapılan söyleşiler, konuya ilişkin son akademik araştırmalarla harmanlanarak sunuluyor. Bu sayede popüler kültürün röntgenciliğe, röntgenciliğin belgesele, sanata ve haber bültenlerine, röntgencinin gazeteciye nasıl dönüştüğüne tanık oluyoruz.